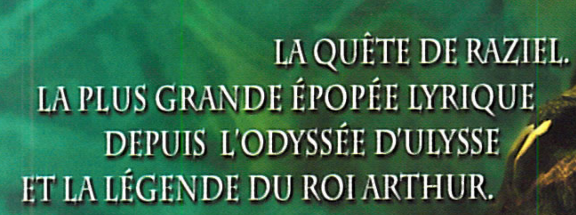


ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 29 • MARS 1999 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 85 DH

DANS 50 ANS, VOUS RACONTEREZ À VOS PETITS ENFANTS LE JOUR OÙ VOUS AVEZ DÉCOUVERT RAZIEL.

Peter's Plane



LEGACY of KAIN

SOUL REAVER















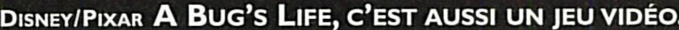


*2,23F/min

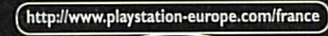
C'EST PAS EVIDENT D'ÉCRASER SES ENNEMIS QUAND ON CHAUSSE DU 2.



DISNEY/PIXAR A BUG'S LIFE, C'EST AUSSI UN JEU VIDÉO.













L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).





Yarozeur yarosé

Q *Bonjour, je viens de relire un ancien numéro de PlayStation Magazine (avril 98) et j'ai deux petites questions auxquelles j'espère avoir une réponse. En ce qui concerne la programmation sur le Net Yaroze, qu'est-ce que le Visual C++ ? Pourriez-vous me donner les références d'un livre sur la programmation pour débutant ?*

Guillaume Grisey, Mornant (96)

Le langage pas comme les autres

R Visual C++ est un outil de programmation de Microsoft. Il permet de développer des applications pour PC en langage C++. Le Net Yaroze est fourni avec un outil du même type mais plus adapté à la conception de jeux vidéo... sur PlayStation. Sache également qu'il est accompagné d'une documentation pour bien débuter. Quant aux références d'un livre qui lui est consacré, eh bien, euh... , en fait, tu as simplement à ouvrir ton magazine pour les avoir ! Elles étaient indiquées à la fin du sujet du CD de démos concernant le Yaroze. Pour rappel, tu les trouveras à l'adresse internet suivante : http ://www.masson.fr/cgi-bin/bookf.pl

Un traître parmi nous ?

Q *Cher PlayStation Magazine, suite à la question de Jeremy Cuany (PS n°27) concernant l'insertion des CD PlayStation sur ordinateur, je peux dire qu'il est possible de les voir tourner sur micro. Un copain a réussi à jouer à Gran Turismo sur ordinateur. Incroyable, non ? Graphismes plus fins, jouabilité meilleure... Que demander de plus ? Seul hic : à quoi cela sert-il d'avoir une PlayStation si on peut jouer à ces mêmes jeux sur ordinateur ? (...) Je joins à cette lettre un dessin sur lequel se trouve Raziel, personnage du fabuleux et très attendu Legacy of Kain 2, en espérant qu'il vous plaira au point d'être mis dans un coin de la rubrique Feedback pour qu'ensuite je puisse crâner devant mes copains. Amitiés.*

Anthony Chambert, Juillan (65)

Un coin de paradis pour un vampire

R Incroyable, oui, incroyable mais... faux ! Anthony, là où tu ne vois qu'un seul hic, je vois un long hoquet. C'est clair : un jeu PlayStation ne tournera jamais seul sur ordinateur si celui-ci n'est pas équipé d'un émulateur (programme informatique typique permettant de lire des CD PlayStation). Et même s'il permet de faire fonctionner certains jeux, c'est au détriment de la jouabilité et de la vitesse d'affichage (parfois une image toutes les deux secondes !). Ensuite, comparer le PC et la PlayStation tournerait vite au désavantage de la grosse machine. Les exemples sont plutôt nombreux. L'acquisition d'une console (à moindres frais) paraît la meilleure solution pour jouer avec le minimum d'inconvénients. A moins bien sûr d'être un joueur insatiable, ou exigeant sur la qualité graphique. Et cela semble être ton cas, toi qui a diablement bien « croqué » Raziel. Un vampire qui mérite bien plus qu'un petit coin du Feedback. Félicitations !

L'éternel dilemme

Q *Bonjour à toute l'équipe de PlayStation Magazine. Je suis dans un café et je viens de lire le numéro 28 de PlayStation. Il y a un article qui m'a particulièrement intéressé : « Les femmes et la PlayStation », je vais vous expliquer pourquoi. Posons le décor : je suis un fan de jeux vidéo (voire fanatique) j'ai les 27 autres numéros et les Hors Série de votre magazine, et si au Japon le terme « otaku » a disparu, en France il n'en est pas de même. En effet, le seul trajet que je connaisse chez moi est de ma chambre à l'écran, manette en main, ou chambre de mes parents à l'autre écran mains sur le clavier. En résumé, je joue, je joue et je joue. Or j'ai une petite copine et je suis donc bien placé pour parler des femmes et de la PlayStation. A la question : « Les jeux vidéo peuvent-ils être un palliatif à la vie de couple ? » je réponds assurément : oui ! Je ne compte plus le nombre de prise de tête à cause de mon temps passer à jouer et l'apogée fut quand elle a déclaré : « Je suis jalouse de cette console et je ne comprends pas pourquoi tu y passes autant de temps. » Pas facile en effet de gérer vie de couple et passion de jeu (Mais ça se passe bien !). J'ai donc une question pour les femmes en général : Faut-il, pour les hard gamers, aller au Japon, pour trouver la personne de son coeur ? Et les testeurs de jeu sont-ils condamnés au célibat ? Toutes mes amies n'apprécient pas beaucoup la Play. Que faire ? Sniff... Salut, et au prochain numéro !*

Laurent, le Playmaniac

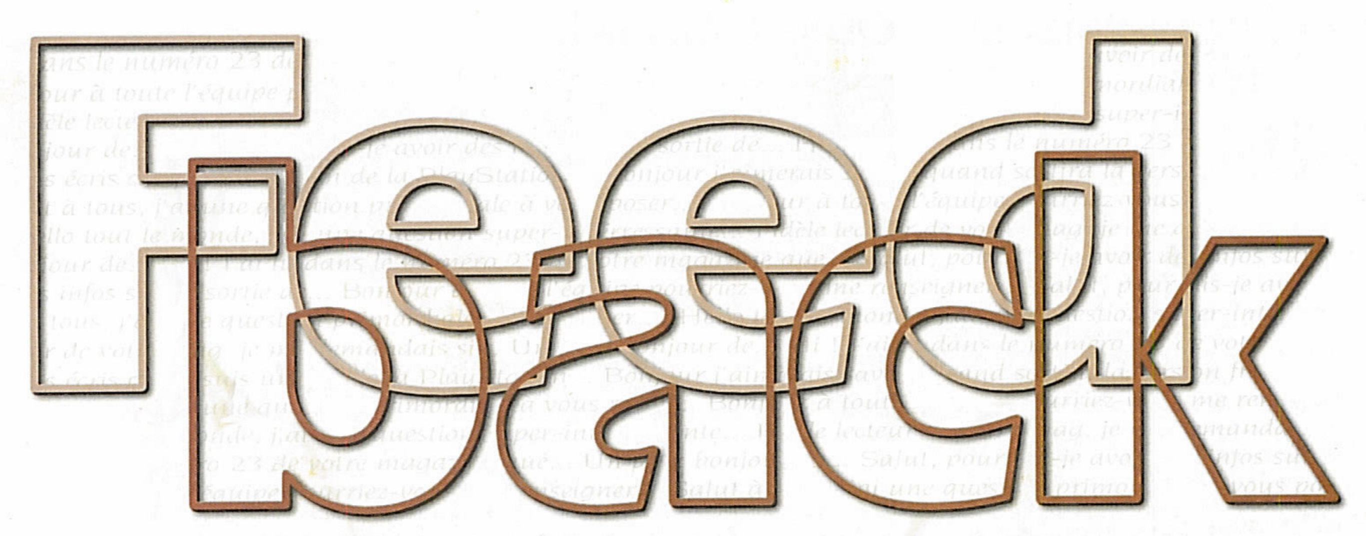
Que de confusion !

R Nous sommes impressionés à la rédac' du nombre de conversations et de courriers concernant ce sujet. Il semblerait que pour certains, femmes et PlayStation soient incompatibles. Etrangement il n'y a que les hommes qui se plaignent. Vos petites amies sont-elles si tyranniques ? Quant aux femmes on entend des : « Oh il a encore joué toute la nuit, il était mort le matin pour aller bosser, moi ça m'a pas empêché de dormir ! » Nous pensons ici que tout n'est qu'affaire de dosage. Pourquoi vouloir qu'un jeu et sa console prennent la place d'une femme ou l'inverse. Les deux relations sont totalement différentes et ne procurent pas les mêmes plaisirs (ou alors c'est qu'il y a un sérieux problème... de couple et là c'est à vous de le régler). Première règle : un couple comporte deux personnalités qu'il faut préserver, à chacune ses activités, inutile de vouloir comtaminer l'autre ! Deuxième règle : ... Fini les conseils matrimoniaux, à vous d'agir Messieurs (ou Mesdames ?) ou de mûrir. La PlayStation n'est pas cause de tous les maux d'un ménage. Tout vient à point à qui sait attendre. Quant au premier qui aura des projets de mariage et de famille avec sa PlayStation, qu'il nous en fasse part.

Est-il annoncé ?

Les éditeurs s'essoufflent, et ils ont presque raison puisque les joueurs raffolent des reprises de hits à succès. Une idée est lancée, et hop, on y revient avec bonheur, et bien souvent dans l'espoir de séduire autant de fans. Petite devinette : quel est le jeu, dans l'histoire de la PlayStation, qui comptera le plus de volets ?

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
HEART OF DARKNESS 2	INFOGRAMES	NON	-
V-RALLY 2	INFOGRAMES	OUI	JUIN 99
GRAN TURISMO 2	SONY C.E.	OUI	OCTOBRE 99
CROC 2	ELECTRONIC ARTS	OUI	MARS 99
POINT BLANK 2	NAMCO	NON	-
TIMESHOCK 2	EMPIRE INTER.	NON	-
TENCHU 2	SONY MUSIC	OUI	DÉCEMBRE 99
WIPEOUT 3	PSYGNOSIS	OUI	À PRÉCISER
SILENT HILL	KONAMI	OUI	PRINTEMPS 99



Voici l'époque où les flocons tombent, mais où les jeux ne pointent guère le bout de leur nez. C'est un hiver vide et morne qu'ont à subir les fans de la PlayStation. Tandis que les éditeurs se confinent dans une hibernation vidéo-ludique, l'attente de titres tel que Metal Gear Solid se fait grandement sentir. Un des rares softs pour lequel vous frémissez d'impatience, c'est évidemment Gran Turismo 2, le jeu qui fait couler beaucoup d'encre et battre les cœurs. Pour ceux qui ont déjà le pied au plancher, direction l'« Avant-Première » réservée dans ce numéro à la deuxième édition du hit de Sony. Quant à ceux qui ont toujours tout voulu savoir sur la PlayStation, la partie flash-back du Feedback devrait les combler ! Ceci est aussi l'occasion d'un appel à l'attention de nos lectrices, car peu de photos nous sont parvenues dans le cadre du concours sur l'élection de Miss Lara Croft. Mesdames, mesdemoiselles, s'il vous plaît, dépêchez-vous avant qu'on ne soit obligé de prendre des modèles masculins... Arrrgh !

Tout vient à point...

Q *J'aimerais savoir quel était le score minimal et le score maximal qualificatifs au tournoi de Tekken 3, car ayant fait un score de 65 persos en survival, aurais-je eu ma chance ? Dans le n°27 du mag, vous dites que Final Fantasy VIII pourrait ne pas sortir en France. Par pitié, dites-moi que ce n'est pas vrai ! Déjà que nous sommes toujours en retard par rapport au Japon et à l'Amérique ! Est-ce que de bons RPG, à part Wild Arms, vont sortir en France ? Au fait, vous vous demandez ce que veut dire « KKND ». Ne cherchez plus : ça signifie Krush Kill N' Destroy (il suffit de regarder la pub PC !).*

Romain Chiudini, Bastia (20)

Armez-vous de patience

R 499 : c'est le nombre de victoires que les joueurs de Tekken sélectionnés pour participer à la troisième édition du concours avaient dû totaliser en mode survival (le score retombant ensuite à zéro quoiqu'il arrive). Loin du compte, non ? Sans regret donc. Aucune inquiétude non plus en ce qui concerne la sortie européenne de FFVIII, mais beaucoup de patience ! Le titre de Squaresoft devrait voir le jour chez nous à l'approche de l'an 2000, contre février 99 pour le Japon. Côté RPG, on se contentera avant cette date lointaine de titres comme The GranStream Saga (cf Travelling de ce numéro), Tales of Phantasia ou Genso Suikoden 2 (second semestre 99). Enfin, nos testeurs ont pu aller se coucher après de longues nuits blanches et d'épuisantes recherches, maintenant que tu as levé le voile sur la signification de l'étrange abréviation du jeu KKND 2 Krossfire. Merci pour eux !

Comme au cinéma

Q *Je viens de troquer ma télé contre un vidéo-projecteur LCD (celui du nom du célèbre réalisateur italien) et voudrais vous faire part de mes expériences vidéo-ludiques sur cet appareil extraordinaire. PlayStation allumée et CD d'Heart of Darkness inséré, me voici plongé dans l'obscurité face à l'écran en 230x170 (oui, je sais, j'ai vu grand) et là... c'est proprement hallucinant. La séquence d'intro est magnifique, tant pour les couleurs qu'au plan graphique : c'est mieux qu'au cinéma ! J'essaye aussitôt avec Tekken 3 et me retrouve face à Jin Kazama grandeur nature ! C'est beau la technologie... Comme quoi il n'y a pas que la bande-annonce de Star Wars Episode 1 dans la vie.*

Luke Skywalker, de Paris

Attention au vidéo-projecteur

R Luke (!), ce que tu décris là, beaucoup en ont rêvé, et Sony l'a (presque) fait. Dans notre salle de tests, au grand dam de tous, il n'y a pas de vidéo-projecteur, ni d'image sur-dimensionnée à la beauté angélique. Et pour cause. L'utilisation de ce type d'appareil combiné à une PlayStation est rigoureusement déconseillée. Il supporte très mal les images fixes (par exemple, le mode Pause activé) qui, à terme, peuvent abîmer les tubes du projecteur chargés de restituer la couleur. Pour s'éclater au paddle avec une image géante et peu (pas) profonde, le mieux reste encore, si l'on a les moyens, de s'équiper d'un téléviseur à écran plasma (120 000 frs !). Quant à la grandeur nature, ici, on se contente de faire de vrais combats physiques (Aïe !).

Un tigre dans le moteur

Q *Chers rédacteurs (trices) de PlayStation Magazine je viens à mon tour témoigner de cette vérité indéniable : la PlayStation est plus qu'une console de jeux, plus qu'un amas de composants électroniques, plus qu'un simple divertissement. En effet ce petit objet en apparence si inoffensif à réellement changé la vie de millions d'hommes et de femmes, même si ces dernières se contentent souvent d'assister l'air dépité à la progression du virus chez nous les mecs. Lorsque nous nous plongeons dans ce monde virtuel où nous conduisons des bolides à des vitesses incroyables, dirigeons l'Armée Rouge de Staline, libérons de pauvres Mudokons, débarrassons Raccoon City de ses zombies et pouvons même faire chanter les Spice Girls (si, si, elles chantent...) toute la vaisselle du foyer pourrait être brisée à nos pieds sans qu'on s'en aperçoive. J'en veux pour preuve ma propre expérience. Ayant 28 ans, je n'avais jamais possédé de console. Je me suis offert ma première PlayStation il y a maintenant plus de deux ans. La pauvre, elle n'a pas supporté les huit à dix heures de fonctionnement quotidien sur des jeux magnifiques comme WipEout 2, Ridge Racer, FFVII... Ma fiancée non plus n'a pas supporté. Sachant qu'elle est fonctionnaire de police, vous pouvez être sûr qu'elle fera partie de ces éventuels inquisiteurs qui traquerons Carmageddon. Surtout que personne ne se fasse attraper au radar avec un PS Mag dans sa voiture, Gran Turismo risquerait d'être interdit. Et Future Cop au fait, qu'en pense le syndicat général de la police ? D'après leur raisonnement, après y avoir joué, je devrais ressentir l'envie irrésistible de faire carrière dans la police... Soyons sérieux. A propos de Future Cop, le syndicat du crime a-t-il porté plainte ? Une dernière chose : où me procurer le CD musical de FFVII ?*

Pascal, fan de Command & Conquer, Daoulas (29)

Au nom de la loi

R La PlayStation n'en finit plus de recueillir moult avis favorables auprès de nos lecteurs (le contraire eut étonné...). Jouer à Future Cop en étant vraiment au service de la sécurité publique dans la vie n'a peut-être plus de quoi passionner ? Mais cela revient autrement à comparer la conduite de son véhicule traditionnel avec celle d'une Viper dans Gran Turismo ! A priori, aucun organisme n'a protesté... ni adhéré ! Sans doute dans les commissariats est-il encore question de belote et de dix de der. En tout cas, ici, tout le monde a cessé d'incarner « le policier du futur », de peur de rentrer dans le droit chemin. D'autre part, c'est étrange comme les lecteurs ont pris l'habitude de parler de leur console comme de leur compagne. Faites le nécessaire pour qu'à l'avenir, ça ne prête plus à confusion... Pour les CD des musiques de jeux japonais, sachez qu'ils ne sont disponibles qu'à l'import. Consultez un bon revendeur de CD audio et ... passez votre commande !

Où est Yannick ?

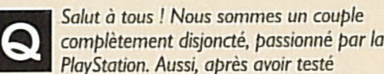
Q *Je suis satisfait du jeu Yannick Noah All Star Tennis '99. Il est génial. Je voudrais vous demander : comment se fait-il que ce jeu s'appelle Yannick Noah alors que ce dernier ne figure pas dans le jeu (le premier tennis de Smart Dog se nommait Tennis Arena). Pour Sampras Extreme (PlayStation) et Connors (Super Nintendo), ces champions faisaient partie des persos disponibles... En tout cas, je me demande comment on peut utiliser le nom d'un joueur pour en faire un jeu (c'est pareil pour les autres sports, ma question s'entend...). Y a-t-il un accord et de l'argent perçu par la star sur chaque produit vendu ?*

Jérôme Antoine, dit « Vagabond » (et enfin reconnu par la rédaction, avec nos excuses !), Montroy (17)

Coup droit... d'auteur

R Lorsqu'une simulation sportive s'attribue fièrement le patronyme d'un sportif, il y a évidemment de l'argent en jeu. La boîte d'édition (Ubi Soft en l'occurrence) achète les droits d'utilisation d'une image ou d'un nom. En plus de « sponsoriser » le soft, il arrive que la célébrité concernée apporte sa contribution au cours du développement du produit, en termes de... crédibilité, voire de conseils dans certains cas. C'est ce souci de fidélité qui fait qu'on ne retrouve pas, mystérieusement, le sportif qui lui a donné son nom dans le jeu même, en l'occurrence Noah, maintenant « hors circuit »... Autre chose : rien ne prouve non plus que Noah soit un fidèle de Wanadoo, que Ginola utilise du shampooing aux plantes, ou que Véronique Genest stocke des jambons chez elle. Et pourtant, ils en font la promotion. L'explication finale me paraît simple : Ubi Soft avait suffisamment d'argent pour s'offrir le nom de Yannick Noah, qui jouit d'une notoriété certaine en France, et sans doute pas assez pour se « payer » celui du prestigieux Pete Sampras, un peu moins fédérateur dans notre beau pays ? D'autant qu'il était déjà utilisé ...

Baby boum !



Q *Salut à tous ! Nous sommes un couple complètement disjoncté, passionné par la PlayStation. Aussi, après avoir testé pratiquement tous les jeux sortis sur cette console (qui n'en finit pas de nous étonner, décidément...), on a pensé à vous écrire pour vous faire part de notre imagination débordante (cf. n°24 : « Les jeux vidéo en manque d'idées »). Par exemple, Resident Evil a bien marché. Donc, les joueurs aiment le gore, tout en sachant que la plupart d'entre eux ont gardé une âme d'enfant. Hop, on mixe le tout : pourquoi pas un jeu de baston de bébés en couches-culottes qui attaqueraient de pauvres gens sans défense (personnes âgées, loubards, etc.), à coups de biberons remplis d'acide, de hochets qui auraient la puissance d'une massue ? Ceci n'est qu'un extrait de notre catalogue. Bisous à tous et longue vie à votre magazine.*

Zozo et Zaza

P.S. : Devons-nous nous faire interner en psychiatrie ou continuer à imaginer des jeux ?

Du gore, encoore !

R Garder une âme d'enfant ne veut pas forcément dire s'en souvenir comme de sa première couche-culotte. Vous en faites une illustration remarquable et hilarante. Incarner des bébés dans Resident Evil aurait en plus eu le mérite de faire fuir facilement les zombies, esquiver les monstres et passer dans les recoins ! Apparemment simple « d'enfanter » des idées de jeux mettant en scène des nourrissons lorsqu'on vit en couple (c'est curieux...). Pour répondre à votre post-scriptum désespéré, être considéré comme fou et imaginer des idées de jeu ne me semble pas incompatible. D'aucuns diront même que c'est la condition sine qua non pour qu'un soft devienne une réussite. En tout cas, continuez à nous proposer des idées délirantes comme celles-ci. Elles prouvent au moins que si les éditeurs font grise mine, les joueurs, eux, ont le cerveau en ébullition, et les tripes qui ne demandent qu'à être dévorées !

Elles roulent les mécaniques

Q *Etant fan de sport mécanique à deux ou quatre roues, je regarde tous les différents reportages sur le « Grenade-Dakar ». Quel fut mon étonnement lorsque j'ai remarqué que le 4X4 de Kleinschmidt portait le logo PlayStation. Cela veut-il dire qu'on verra prochainement une simulation de conduite avec pour décor les dunes de Mauritanie, une arrivée d'étape à Tombouctou et l'arrivée finale à Dakar ?*

Cedric, Troyes (10)

A voile et à moteur

R Alors que les 24 Heures du Mans viennent enfin de se trouver une simulation attitrée sur PlayStation (disponible en avril 99 chez Infogrames), les prévisions concernant l'arrivée d'un rallye Paris-Dakar sur console font toujours effet mirage : les joueurs en rêvent, croient l'apercevoir, à la lueur d'un horizon lointain, et lorsque les choses se précisent, il n'y a toujours rien... L'autre paradoxe du sponsor, outre Kleinschmidt, c'est le navigateur Steve Fosset, qui sillonnera bientôt les mers à bord d'un catamaran PlayStation. Aucune simulation de voile n'est prévue pour autant...



Pour sortir
des griffes de T'AI FU,
il faut être maître
dans l'art du Kung Fu.
T'AI FU
DANS LA PEAU DE T'AI, DERNIER SURVIVANT D'UN CLAN PUISSANT ET TERRIFIANT, VOUS ETES UN MUSCULEUX TIGRE
COMBATTANT, ADEPTE DU KUNG-FU ET DES POUVOIRS MAGIQUES.
LE FUTUR REPOSE SUR VOS EPAULES TANDIS QUE VOUS LUTTEZ POUR DEFAIRE LE DRAGON ET RAMENER L'EQUILIBRE DANS VOTRE MONDE MYSTIQUE.
T'AI FU
Wrath of the Tiger
PlayStation
DREAMWORKS INTERACTIVE
SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com
ACTIVISION
PlayStation
Activision is a registered trademark of Activision, Inc. T'ai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. T'ai Fu is a trademark DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks Interactive L.L.C. Published and distributed by Activision under license. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

éditorial

Le temps des rumeurs !

Alors que des annonces concernant les prochains projets de Sony semblent imminentes, les rumeurs sur la PlayStation 2 ou 2000, comme on voudra, aucune annonce officielle n'ayant été faite, vont bon train. On appelle ça de la spéculation. Cela permet de dire tout et n'importe quoi en comblant cette totale ignorance par un thème extrêmement fédérateur. Car, qu'on se le dise, sans exister véritablement, la prochaine console de Sony fascine déjà. Avec 50 millions d'unités vendues à travers le monde, la PlayStation réitérera-t-elle son étonnant succès ? Peut-être, mais sans doute sans Psygnosis. Le temps des rumeurs étant ce qu'il est, il semblerait que la firme célèbre autant par son logo (une chouette) que par certaines de ses productions (Destruction Derby, WipEout, O.D.T) soit sur le point de fermer ses portes. La plupart des structures de l'éditeur disparaissent au fur et à mesure. Ne devrait rester, en fin de compte, que le label. Pour combien de temps ? C'est la règle du jeu dans l'industrie. Quoi qu'il en soit, merci à Psygnosis, au nom de tous les joueurs, pour ces heures de plaisir prodiguées régulièrement durant toutes ces années. Sans doute à bientôt, ailleurs.

Jean-François Morisse

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 01 41 34 95 87.
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse/ morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Edouard Duchamp, Sonia Jensen, Johnny Piano, Michaël Sarfati et Vladimir Sebanski.

LA MAQUETTE

1er rédacteur graphique Christophe Gourdin assisté de Sonia Caron.
Maquette Catherine Branchut, Joseba Urruela et Hervé Drouadène.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante de publicité Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux.
Assistante de promotion Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.

Photogravure Champa, Compo.
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Metal Gear Solid © Konami
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction redplay@club-internet.fr.



JAY-JAY OKOCHA

WILSON KIPKETER

ROBERT PIRES

KIEN LIEU

VINCE CARTER

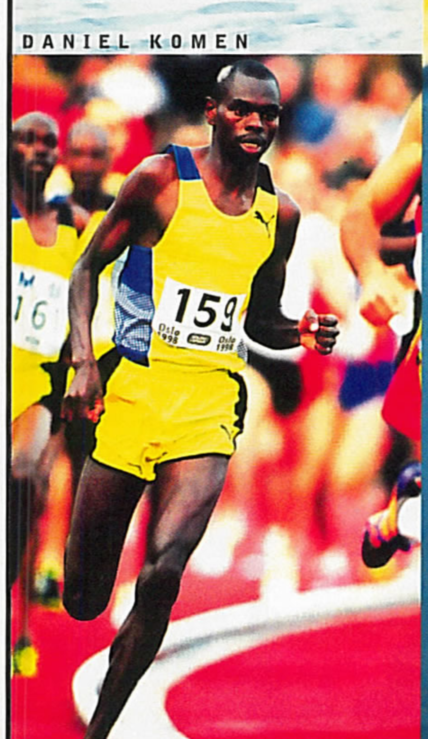
DIDIER DESCHAMPS

PAS DE SLOGAN :

QUE DES FAITS...

SERENA WILLIAMS

DANIEL KOMEN







PUMA®

PUMA.COM

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N° 29 MARS 1999






Musique pour PlayStation realisées par :
APHRODITE
ASHLEY BEEDLE PRESENTS THE USCHI CLASSEN BAND
DANMASS
ED RUSH & NICO
EZ ROLLERS
FATBOY SLIM
FREESTYLES
HOAX
LES ROSBIFS
PASCAL
PRESSURE RISE
RATMAN
rollc
rollcage
ROLLCAGE
PlayStation
1,
2,
3,
4,



Way out
EDGWARE ROAD
cage
"Sans conteste, l'une des simulations de course les plus généreuses et innovantes sur Playstation."
Joypad
8/10
"Plus rapide que Wipeout et plus explosif que Destruction Derby !"
PlayStation Magazine
8/10
"Ultra speed et révolutionnaire par son concept, des sensations jusqu'alors inconnues dans un jeu de course. Prise en main immédiate : le plaisir d'une ivresse instantanée !"
Playpower
17/20
PSYGNOSIS
ATD
PlayStation
PC CD ROM

V-RALLY 2

ATTENDUS

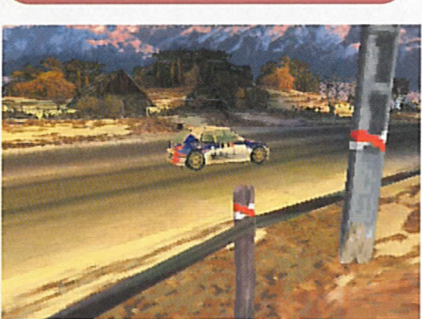
UN FAUTEUIL POUR DEUX

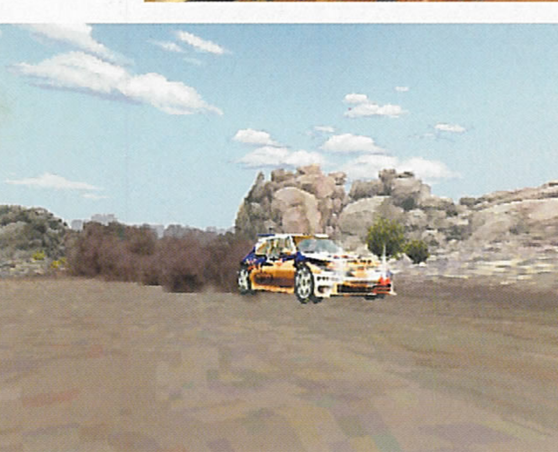
Editeur : Infogrames - Disponibilité : été 99

Après vous avoir dévoilé une partie de l'iceberg, voici en détail ce que sera la suite de V-Rally. Un produit d'exception qui devra néanmoins composer avec une concurrence acharnée.



Une gestion des dénivelés beaucoup plus réaliste. Les moteurs vont souffrir !

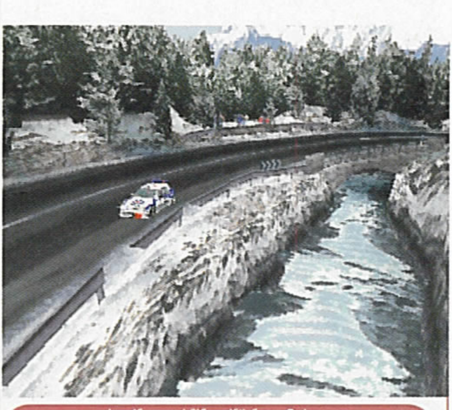




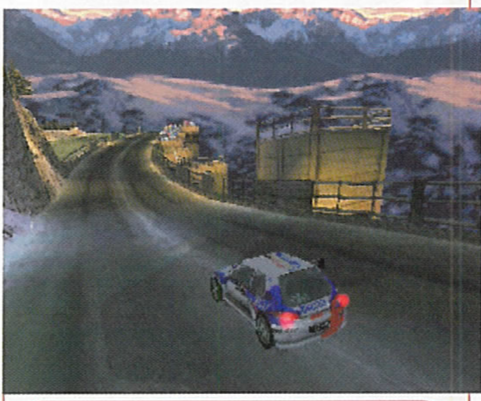
Souvenez-vous, dans le numéro du mois dernier nous vous présentions en exclusivité mondiale les premières photos de V-Rally 2. Une suite quelque peu inattendue, c'est vrai mais qui toutefois s'imposait inéluctablement à l'éditeur lyonnais. En effet même si V-Rally représente encore à l'heure actuelle dans l'esprit des joueurs une référence incontournable de la simulation automobile et continue à se vendre (rappelons qu'il s'est classé dans les 10 meilleures ventes de Noël), il faut reconnaître que ce best-seller (2,4 millions d'exemplaires vendus à travers le monde) a pris en deux ans et, avec l'arrivée de Colin McRae Rally, un sacré coup de vieux.

BEAUCOUP DE PRESSION

Par conséquent, les données ont changé, le challenge n'est plus tout à fait le même qu'il y a deux ans. Cette fois Infogrames n'est plus tout seul sur ce secteur très concurrentiel. C'est incontestable, si Stéphane Bonazza et son équipe de développeurs disposent d'un certain savoir-faire et de la motivation nécessaire, ils devront toutefois ne pas commettre l'erreur grossière d'occulter cette menace réelle que représente désormais Codemasters. Rappelons au passage qu'actuellement le talentueux éditeur britannique prépare dans la plus grande discrétion la suite du fantastique Colin McRae Rally ! Et puis ce n'est pas tout, il y a un autre challenger : Gran Turismo 2 qui, nous venons tout juste de l'apprendre, intègrera lui aussi des courses de rallyes ! On ne peut pas être plus clair : Infogrames sur ce coup-là n'a pas le droit à l'erreur et devra utiliser toutes ses ressources pour proposer à un public de connaisseurs un produit hyper compétitif qui dépasse le simple lifting et tende plus vers une révolution, notamment en termes de gameplay !



Les décors ont été modélisés sur 3 plans. Résultat : un univers 3D totalement proportionnel.



A l'inverse de Colin McRae Rally, tous les décors sont éclairés en temps réel.



UN MOT D'ORDRE : RÉALISME

Sur le papier, V-Rally 2 laisse espérer quelque chose de grandiose. Il n'y a pas si longtemps Stéphane Bonazza (producteur) déclarait avec beaucoup de détermination : « Colin McRae Rally n'apprend rien au niveau de la conduite de rallyes, V-Rally 2 sera l'expérience ultime, toute l'équipe s'attache à retranscrire le plus fidèlement possible les sensations

L'éditeur de circuits permettra de stocker de 150 à 200 tracés sur une même Memory Card !



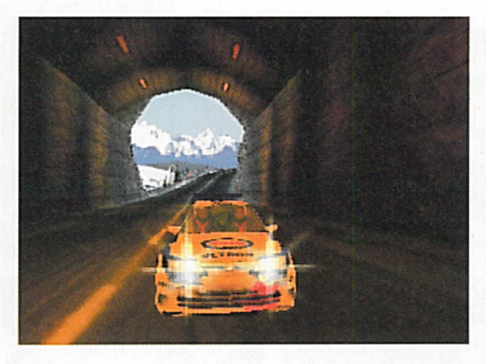
De nombreuses aides au pilotage permettront un apprentissage progressif de la conduite.

qu'on peut éprouver au volant d'une voiture de rallye ». Pas de risques inutiles, pour y parvenir, les développeurs se sont basés sur les données télémétriques fournies par les constructeurs. Un sacré travail quand on sait que le jeu proposera un total de 50 bolides (modèles WRC et Kit Car officiels de la saison 99 plus des extra-cars encore tenus secrets) ! Pour le moment, la conduite est encore trop proche de celle du premier volet avec tout ce que cela implique d'agaçant (perte d'adhérence à 30 km/h, direction trop sensible). Pas de panique ça fait partie des réglages prioritaires de fin de développement !

UNE REFONTE TOTALE

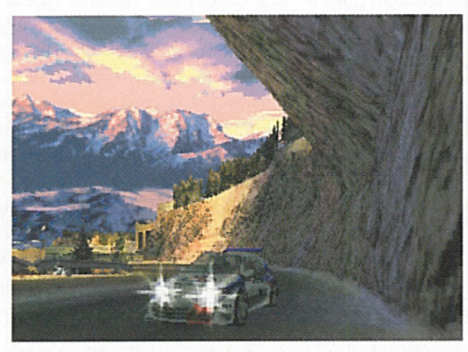
Le moteur 3D quant à lui a été repensé dans son intégralité. Les tracés au nombre de 92 (!) promettent cette fois d'être moins linéaires : alternance de revêtements, rétrécissements, nids de poules, dénivelés... autant de paramètres physiques inédits qui influeront directement sur les modèles de conduite. D'autre part, pour un plus grand réalisme visuel, les programmeurs ont opté pour une modélisation des décors sur 3 plans un peu comme dans Road Rash 3D d'EA. Il en résulte une profondeur graphique inhabituelle à laquelle s'ajoute la beauté de la moyenne-haute résolution. On retrouvera bien évidemment tous les effets graphiques à la mode : caméras dynamiques pour accentuer les sensations, environnement mapping (reflet sur la carrosserie), salissure, nettoyage et déformation de la carrosserie en réel... les développeurs sont même allés jusqu'à modéliser le pilote et le copilote et à les animer (ils réagissent dans les virages et au freinage) ! Autre petite nouveauté spectaculaire, après un freinage violent, un nuage de poussière se soulève et part vers l'avant de la voiture ! Enfin, V-Rally 2 dispose d'une meilleure distance d'affichage.





RÉVÉLATIONS

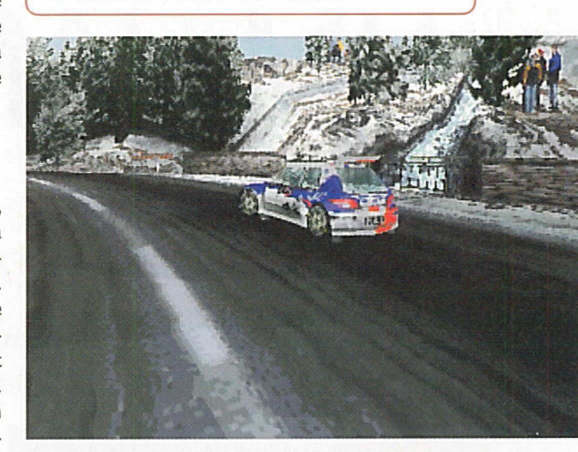
Résumons : 92 tracés, 12 zones géographiques, 50 bagnoles, un moteur 3D tout beau tout neuf. Ma parole on vous a presque tout dit. Allez, on va terminer en apothéose avec deux révélations de taille. Première surprise : on pourra jouer jusqu'à 4 sur le même écran et ce, dans tous les modes de jeu (arcade, time trial, championnat) ! Le jeu devrait conserver un frame-rate de 25 images par seconde. Deuxième surprise : il y a un éditeur de circuits, on l'a vu, il existe, il fonctionne et son utilisation est enfantine ! Bon, ben comme chute d'article ça me paraît pas mal non ?





Hep ! Ce n'est pas fini !

Avant de vous quitter, voici quelques précisions supplémentaires sur les modes de jeu de V-Rally 2. Après ça, promis, je me casse. V-Rally 2 comprendra trois grands axes : un mode arcade, un contre la montre et un mode championnat. Le championnat proposera deux types de compétitions : le V-Rally Trophy qui laissera une large place au fun et un championnat plus classique avec une session européenne et une session mondiale (mon petit doigt me susurre qu'il y aura sûrement une troisième session). A l'instar de Colin McRae Rally, vous pourrez choisir de disputer les spéciales, seul. Les temps de référence des concurrents apparaîtront alors à l'écran. Cependant, si les courses en solitaire vous ennuient, il sera toujours possible de courir avec trois autres bolides comme dans le premier V-Rally. Une option bien sympa. Autre bonne nouvelle, tous ces modes de jeu sont bien évidemment disponibles en mode multi-joueurs. Compte tenu du caractère réaliste du pilotage, les développeurs ont intégré une école de rallye (merci Codemasters !) pour qu'on puisse se familiariser avec la technique de l'appel-contre appel et le dérapage. Enfin en championnat, le système de progression a été calqué sur celui de GT. Chacune de vos victoires vous donnera droit à une nouvelle voiture. Cool.







Par Kendy Ty

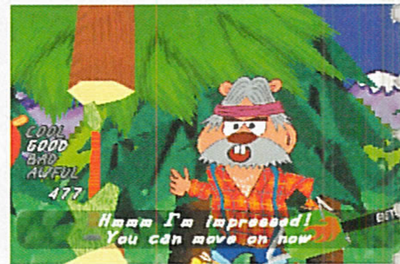


Très instable, le chant de cette martienne défie toutes les lois de la rythmique.



Dans la nourricière, la sage-femme pratique un rock'n'roll très conservateur !





UM JAMMER LAMMY

AU RYTHME DE LA GRATTE !

Editeur : Sony C.E. - Disponibilité : juin 99

Dans Um Jammer Lammy, le rap laisse la place à la guitare électrique, mais la convivialité est toujours de mise !



Notre ami le bulbe a vieilli.
Le jeune pousse, au-dessus de son crâne, en témoigne !

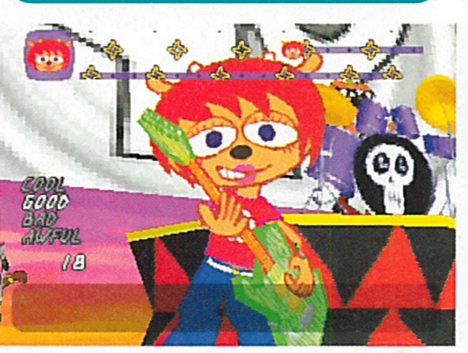
Le nouvel opus de Parappa ne joue plus sur la science du flot des mots (le phrasé rap) mais sur le rythme du grattage de la guitare. Eh oui, Um Lammer Jammy emprunte des chemins décidément plus rock en laissant de côté le raggae ou la fusion rap-core ! Cette fois-ci vous explorerez toutes les facettes de la guitare à savoir des influences musicales telles que le rock seventies à la Jimi Hendrix, le yé-yé des vieux croulants, la variété orientale en passant par le bon heavy metal des familles ! Gardant les mêmes structures de déroulement que Parappa, des séquences vidéo entrecoupent les phases de jeu pour une meilleure immersion dans le scénario. La vie d'une rock star n'est pas des plus reposantes et Um Jammer Lammy vous le prouvera !

La représentation du public est réellement diversifiée et ne recourt pas à un vulgaire copier/coller !



UN RYTHME DÉMENTIEL

Le principal défaut de Parappa était son niveau de difficulté trop faible. Um Jammer Lammy rectifie le tir puisque désormais vous serez amené à mitrailler de façon savante les boutons de la manette pour simuler un solo de guitare ! Plus rigoureux et moins tolérant au niveau de la pulsation, ce second épisode n'épargnera personne quant à sa difficulté ! Le moindre écart de temps est sanctionné sévèrement, sachant qu'il faut aussi se concentrer pour changer de bouton tout en effectuant des contretemps parfois démoniaques ! Pour preuve : dès la première représentation scénique avec le maître du dojo (celui à la tête d'oignon) plusieurs tentatives seront nécessaires pour en venir à bout ! Mais pour





Les origines de la guitare

Saviez-vous que la première guitare vit le jour à Babylone et que déjà en Égypte et à Rome, des instruments possédaient des caractéristiques se rapprochant de la guitare ? La Guitarra Morisca a été apportée par les Mores lors de leur conquête de l'Espagne. Cependant, on croit que la Guitarra Latina est celle qui, sans doute, a évolué vers la guitare moderne. Un site Internet consacré aux origines de la guitare vous décrira de façon fort pédagogue son évolution à travers le temps. L'adresse indispensable :
http://www.info-internet.net/~ffaucher/ffaucher2/francaise.html





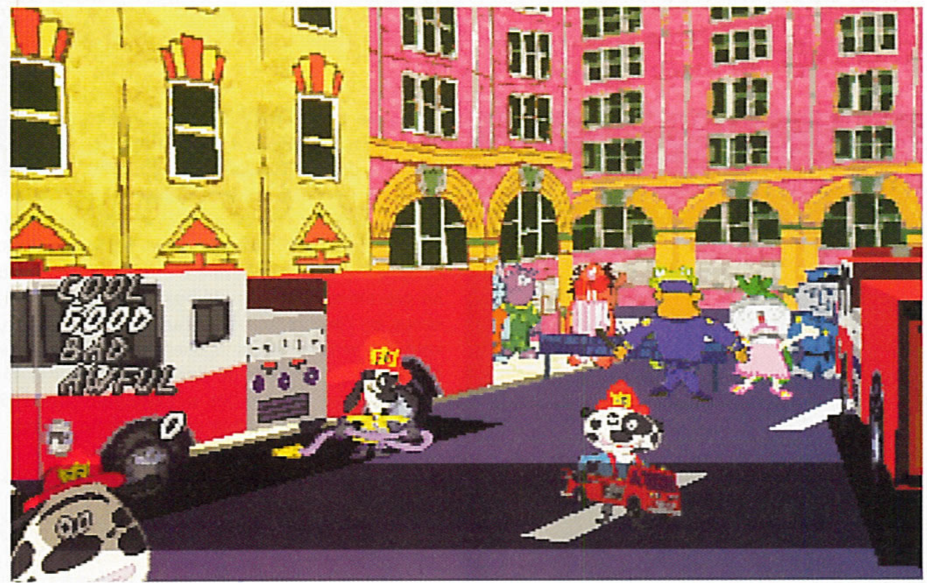


Des séquences vidéo agrémentent chaque fin de jeu pour apporter une cohérence dans l'histoire.

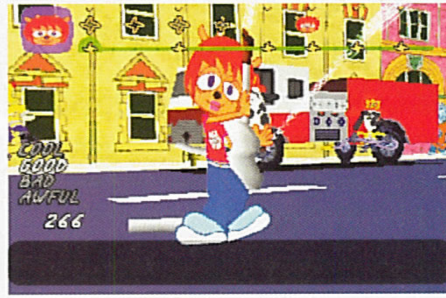
les défaitistes, un mode easy leur permettra de tapoter en rythme sans changer de touches pour, dans un premier temps, s'initier à la construction des oeuvres musicales dont la complexité repose sur des questions/réponses voix/guitare. Pas du tout évident...

UN MONDE EN CARTON-PÂTE

Reprenant le mode de représentation graphique du premier opus, tout l'environnement 3D d'Um Jammer Lammy baigne dans une ambiance enfantine avec un graphisme simpliste mais efficace. Le rendu des personnages et des décors fait penser à des feuilles de papier texturées animées par distorsion. Visuellement attractif et attachant, les attitudes ainsi que les grimaces des protagonistes contribuent à rendre le jeu sympathique. En ce qui concerne la personnalité de votre héroïne, elle se manifeste en temps réel selon que vous pressez les boutons en rythme ou non, de même que pour votre collègue l'ordinateur qui réagit d'après votre jeu de guitare. Prévu pour le mois de juin, cette pré-version augure déjà du meilleur ! Un titre qui remplacera donc les karaokés et apportera plus de convivialité dans les soirées hyper-branchées !







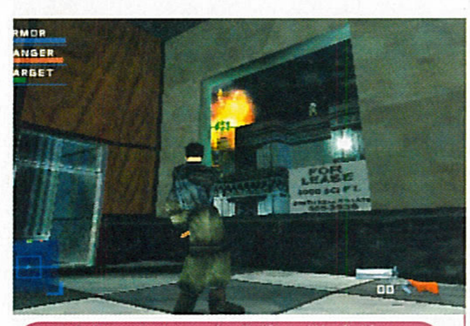
Par Julien Chièze

SYPHON FILTER

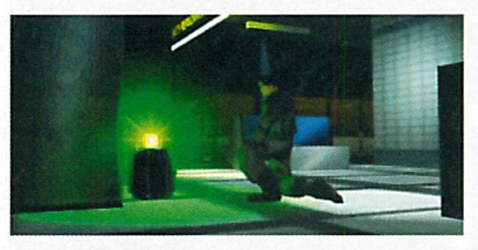
L'ÉQUIVALENT ACTION DE METAL GEAR SOLID

Editeur : Sony C.E. - Disponibilité : avril 99

Toujours resté dans l'ombre du mastodonte Metal Gear Solid, voici enfin quelques nouvelles concernant Syphon Filter. Au programme : une menace terroriste, de l'espionnage et beaucoup d'action !



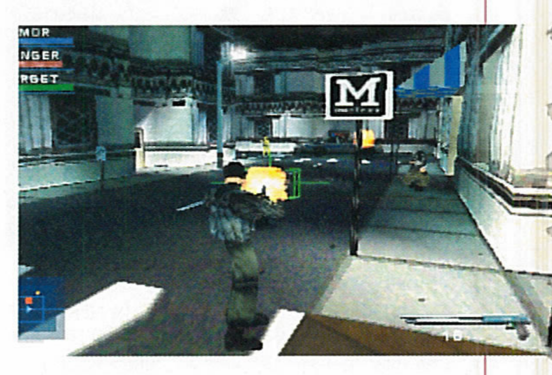
Certains angles de vue sont particulièrement bien étudiés. L'action gagne alors en intensité.



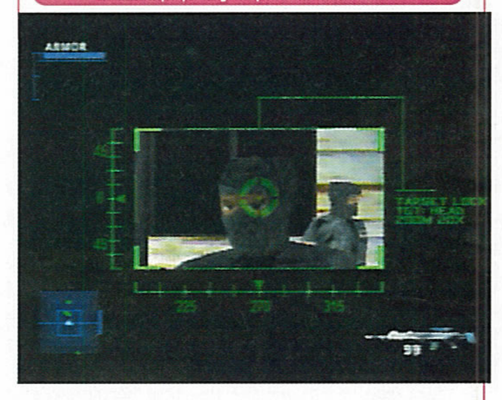
La vie de Gabriel Logan se conçoit immuablement dans l'instantané. « Vivez, si m'en croyez, n'attendez à demain. Cueillez dès aujourd'hui les roses de la vie » prônait Ronsard, Gabriel ne peut qu'acquiescer. Voilà pourquoi il a désiré devenir agent spécial et sauveur de l'humanité à ses heures perdues. Partir en mission kamikaze à n'importe quel instant, ne pas s'encombrer de pénibles remords, quelle liberté. En l'occurrence, en incarnant Mister Logan, vous devrez cette fois-ci déjouer les plans machiavéliques d'un groupuscule de terroristes européens. Eh oui, l'Europe vue par les développeurs de 989 Studios s'apparente plutôt à un vivier de terroristes.

PAS DE PITIÉ POUR LES MICROBES

Après avoir mis la main sur le foudroyant virus Syphon Filter, nos compatriotes nihilistes et américanophobes n'ont rien trouvé de plus intelligent que de menacer Washington et sa proche banlieue d'une frappe bactériologique d'envergure ! Une variante de la menace nucléaire de Metal Gear Solid ? En quelque sorte puisque mise à part la trame scénaristique, Syphon Filter s'inspire amplement du chef-d'œuvre de Konami. On y retrouve cette même technique d'infiltration au travers des rangs adverses, ce même climat de complot généralisé… le tout résolument orienté action ! Vous serez prévenu, le gars Logan ne fait pas dans le diplomatique. Si la finesse et le caractère furtif des approches s'imposaient dans

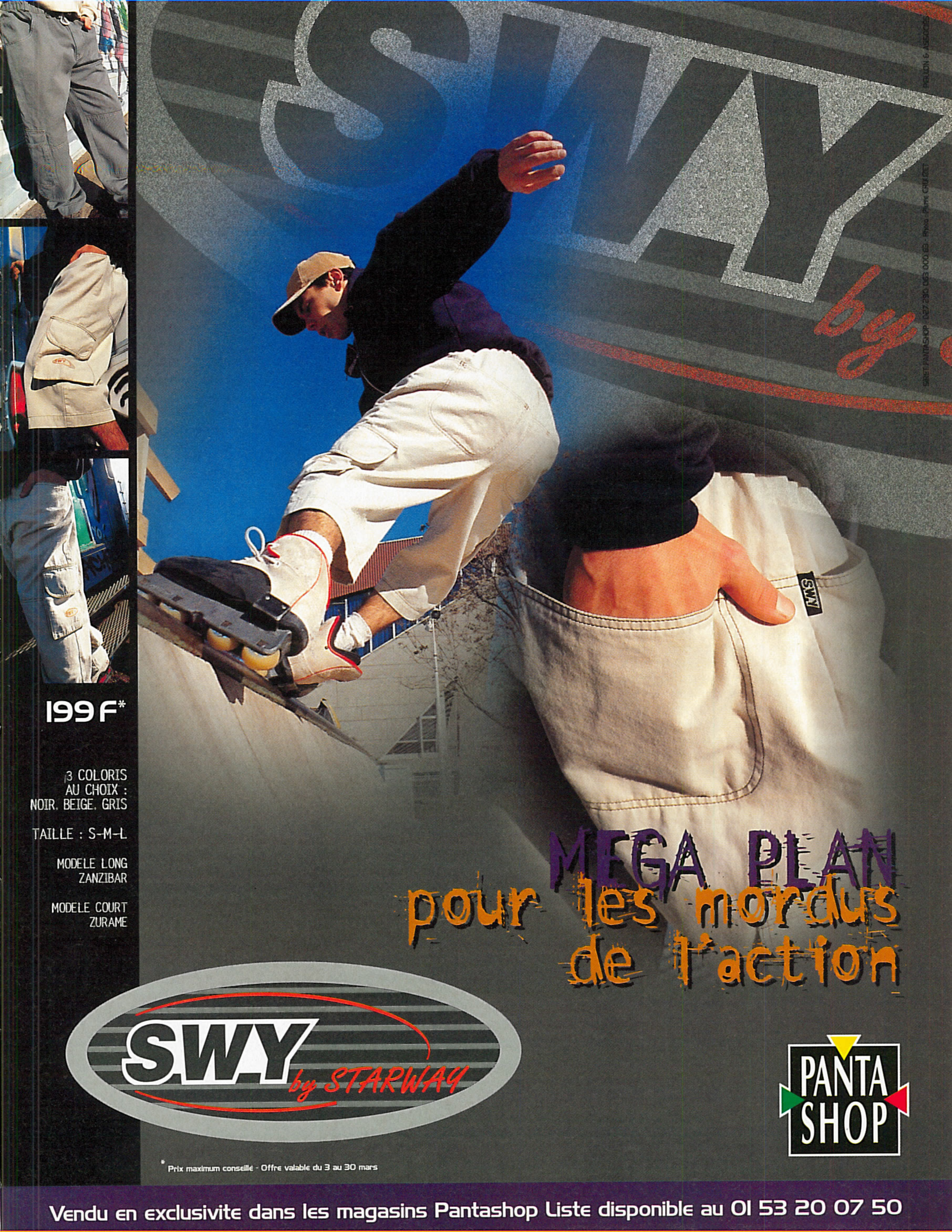


Le mode sniper fait surgir les personnalités. Jubilatoire !





Tombé dans une embuscade, Logan devra être le plus prompt s'il souhaite s'en sortir indemne.


SWY by
199 F*
3 COLORIS AU CHOIX : NOIR, BEIGE, GRIS
TAILLE : S-M-L
MODELE LONG ZANZIBAR
MODELE COURT ZURAME
MEGA PLAN
pour les mordus de l'action
SWY by STARWAY
PANTA SHOP
* Prix maximum conseillé - Offre valable du 3 au 30 mars
Vendu en exclusivite dans les magasins Pantashop Liste disponible au 01 53 20 07 50
SIRET PANTASHOP 027 290 063 000 63 - Photo Pierre CROUZET
PELLON & ASSOCIES



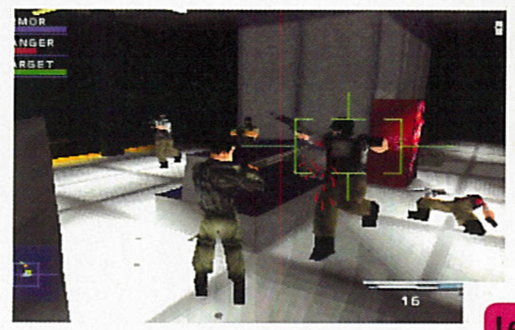
Se servir des grenades et autres joujoux explosifs nécessite un certain doigté. Sinon vous risquez d'être soufflé.



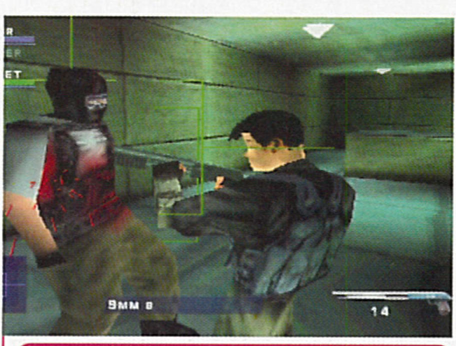
Metal Gear Solid, il s'agit ici de faire dans l'efficace, dans l'élimination de terroristes à grande échelle. Pour y parvenir rien ne manque à la panoplie du parfait petit espion. On retrouve donc un arsenal impressionnant comprenant pas moins de 17 armes et gadgets tels que le très subtil silencieux, les charmantes grenades, le précieux fusil à lunette permettant de passer en mode sniper, sans oublier l'irrésistible mitrailleuse, les blocs de C4, etc.

SI RAMBO M'ÉTAIT CONTÉ

Pour le déroulement du jeu, Syphon filter se démarque quelque peu du produit de Konami puisqu'il est ici question de niveaux. Que les superstitieux se fassent une raison, s'ils souhaitent s'essayer à Syphon Filter, ils devront impérativement remplir les divers objectifs préétablis sur les 13 niveaux. Le rythme est soutenu, les fusillades nourries, d'accord, mais on n'en oublie pas pour autant le scénario. En outre, bien que le moteur 3D ne parvienne pas à égaler celui de MGS, les environnements graphiques sont bien modélisés et les joueurs avertis noteront même quelques détails sympathiques. Ainsi il est possible de refaire la décoration en détruisant la plupart des éléments présents à l'écran : les impacts de balles sont apparents et les animations assez détaillées des différents protagonistes renforcent le réalisme. Admirer les postures de Gabriel Logan lorsqu'il locke un ennemi tout en tentant d'échapper aux tirs, vaut bien certaines séquences des films de John Woo ! Bien que beaucoup plus basique que Metal Gear Solid, Syphon Filter pourrait bien convaincre les amateurs de shoot mâtiné d'un soupçon de réflexion. En espérant que la durée de vie soit conséquente et que l'action ne vire pas trop vite au rébarbatif… quoiqu'il en soit suivez l'exemple de Logan : contentez-vous de l'instant présent.







Les terroristes pratiquent volontiers le sacrifice. Ne les décevez pas.





Les Japonais et le sens des valeurs

Face à un titre de la trempe de Metal Gear Solid, il semble certain que Syphon Filter ne pèsera pas lourd. Pourtant, prenons garde aux conclusions trop hâtives. En effet malgré les apparences, le chef-d'œuvre d'Hideo Kojima n'a pas suscité l'engouement général au pays du Soleil Levant. Pire encore, le jeu a enregistré des résultats forts décevants puisqu'avec seulement 700 000 exemplaires écoulés sur l'archipel, MGS fut sacré « jeu le moins rentable de Konami ! ». En comparaison, une sorte de Pocket Monster sur Game Boy nommé YuGyou (toujours de Konami) s'est, pour sa part, arrachée à plus de 1,215 million d'unités ! Incroyable. Alors vous comprendrez que si un jour Syphon Filter devait être commercialisé au Japon, ses chances de succès sembleraient super nulles. Que voulez-vous, entre un Final Fantasy VIII et un Dragon Quest VII, les Japonais préfèrent s'amuser à élever des ch'tits monstres plutôt que se glisser dans la peau d'un agent secret… sauver le monde est peut-être un peu trop fatiguant ?



Après un malencontreux déraillement, cette station de métro est en proie aux flammes. L'enfer est proche.

NEED FOR SPEED 4

JAMAIS TROIS SANS QUATRE

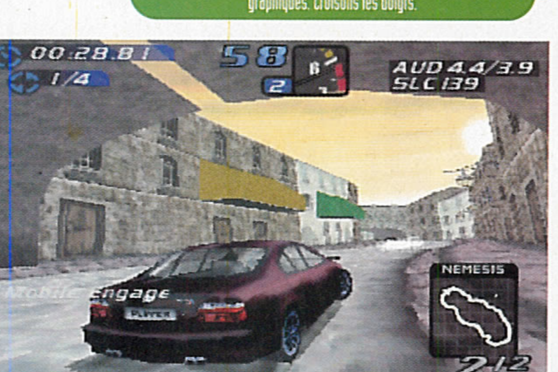
Editeur : Electronic arts - Disponibilité : mai 99

Série à controverse par excellence, NfS4 fait son come back après un troisième volet plutôt enthousiasmant. Qui a dit que la vie était un éternel recommencement, déjà ?

Le besoin de vitesse 4. C'est sûr, dans la langue de Molière ça sonne tout de suite moins bien, ça casse un peu l'ambiance, hein ? Arf ! Arf ! Mais nous ça nous fait marrer de démystifier les blockbusters vidéo-ludiques ! Hum... reprenons le sérieux qui nous caractérise. Malgré la prolifération de simulations de caisses sur cette machine, ce quatrième volet a quand même quelque chose d'excitant. En fait, on attend tous plus ou moins Electronic Arts au tournant. Car si jusqu'à présent l'éditeur n'a pas eu à faire face à une pression monumentale et a su enchaîner les succès commerciaux avec une réussite qui frise l'insolence (les FIFA, une grande démonstration de marketing), l'arrivée de Gran Turismo a toutefois dérangé la tranquillité provocante de ce mastodonte de l'industrie vidéo-ludique. Need for Speed est devenu, en un claquement de doigt, un produit à risques. Cette fois, EA se doit de proposer à un public aujourd'hui toujours plus exigeant en matière de simulation, un jeu qui rivalise de réalisme et de perfection avec le chef-d'oeuvre de Sony. S'il n'y parvient pas, c'est le bide assuré. Cette réalité n'a pas empêché Hanno Lemke, producteur en chef de la série de déclarer : « Blablabla... Need for Speed 4 va établir une nouvelle norme dans le genre de la simulation de courses... blablabla » (on vous a sélectionné les meilleurs passages). Ah ! il n'y a que ça de vrai !



Actuellement, les développeurs bossent sur les ressources graphiques. Croisons les doigts.



NfS4 proposera 8 thèmes graphiques. On ne connaît toujours pas le nombre exact de circuits.







Petite nouveauté, le Random Track Events. L'IA génère aléatoirement de événements pendant la course : barrage de police, chute d'arbre, modification de la météo, passages à niveau, etc.



DE BONNES IDÉES

Mais arrêtons là les sarcasmes. Need for Speed 4 ne semble pas se (riz) cantonner à une simple réactualisation. Les nouveaux modes de jeu en tout cas en témoignent. Pour commencer, le mode poursuite a fait l'objet d'un changement de taille puisque désormais, il sera possible d'incarner les flics pour des prises en chasse dignes de Shérif faismoi Peur version haute bourgeoisie (vous pilotez des voitures hors de prix, rien à voir avec ce tas de boue de General Lee) ! La version définitive devrait même permettre de profiter en temps réel des communications radio de la police ! Ambiance, ambiance. Deux nouveaux modes - Trophées GT et Critérium - ont fait leur apparition. Un peu comme dans Gran Turismo (j'ai bien dit « un peu »), il va falloir apprendre à gérer ses gains après chaque course pour améliorer les performances des bolides (aérodynamisme, freinage, moteur, etc.) ou réparer les dégâts. Vous aurez également la possibilité de revendre votre voiture à un concessionnaire pour lui acheter un modèle plus puissant. Le dernier mode de jeu, quant à lui, s'apparente à un championnat

Le coin des bourgeois

Voici la liste des voitures que vous ne pourrez jamais vous payer même en tripatouillant des caries avec une fraise 24 heures sur 24 ! A retenir : toutes les caisses sont customisables !







McLaren F1 GTR
Mercedes CLK GTR
Mercedes SLK 230
BMW Z3
BMW M5 (plus version Police)
Chevrolet Camaro SS
Chevrolet Chevy Corvette C5, (plus version Police)
Chevrolet Caprice (plus version Police)
Pontiac Trans AM
Aston Martin DB7
Jaguar XKR
Ferrari F 550
Ferrari F 50
Porsche 911
Lamborghini Diablo SV





Dans la version def', les dégâts subis auront une influence sur les modèles de conduite.



avec mises. Avant chaque course, les joueurs mettent en jeu les voitures qu'ils ont gagnées. Le vainqueur récupérera ses gains par l'intermédiaire de la Memory Card. Original. Enfin, de nouveaux constructeurs, BMW, Porsche, Mercedes, Pontiac et Aston Martin ont rejoint Lamborghini, Ferrari, Jaguar et Chevrolet !

SUR LA BONNE VOIE

Concernant l'aspect technique, les développeurs nous promettent des graphismes très détaillés et des effets spéciaux d'un réalisme à tomber par terre. Pour l'instant, difficile d'en juger car toutes les ressources graphiques, notamment celle des décors, n'ont pas encore été optimisées. Néanmoins, il y a un certain souci de finition prometteur qui transparaît dans cette version bêta. Par exemple, l'intérieur des véhicules a été modélisé en 3D. On peut distinguer les sièges, le tableau de bord, le volant, la lunette arrière ou encore le levier de vitesse. Comme dans Porsche Challenge les pilotes sont visibles et tournent le volant dans les virages. Les véhicules jouissent d'une modélisation plus précise que dans le précédent volet. On retrouve également les effets d'environment mapping sur les carrosseries et, petit miracle au pays des marques de prestige, en cas d'accident la peinture s'écaille, les tôles se froissent et les pare-brise volent en éclats !

PRUDENCE ET PATIENCE

A ce stade du développement, on pouvait déjà se faire une petite idée sur le gameplay. Les sensations de conduite ont évolué... légèrement. Les voitures semblent un peu plus lourdes, l'inertie est mieux restituée grâce aux suspensions, et les changements de direction sont moins brusques. Reconnaissons toutefois que le pilotage reste très (trop ?) axé arcade et bien éloigné du standard auquel nous aspirons tous. Mais faisons preuve d'optimisme. On se rassurera en disant que rien n'est définitif. Peu importe, les développeurs disposent d'un bon mois avant le lancement de leur produit et du savoir-faire nécessaire pour éviter à leur titre la pire des destinées...



Les sensations de conduite ne sont pas désagréables mais pour l'instant ça reste de l'arcade.





Des circuits routiers réalistes, longs et encombrés. La patte Need for Speed en somme !







PARTICIPEZ À UNE MISSION* TRÈS SPÉCIALE !

Nom de code : Metal Gear Solid. Durée de la mission : du 1er mars au 30 avril 99
Venez dans votre Micromania retirer votre bulletin de participation !

*Concours Micromania/Konami/Fun Radio

REN

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

METAL GEAR SOLID

DÉMONSTRATION
MERCREDI 3 MARS
SAMEDI 6 MARS


METAL GEAR SOLID — METAL GEAR SOLID

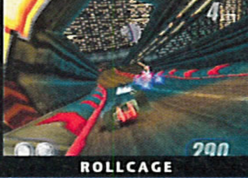


Incarnez Solid Snake, un super agent secret ! Votre mission : infiltrer une base militaire en Alaska et déjouer les plans diaboliques de Liquid Snake.

TENCHU — STEALTH ASSASSINS

DÉMONSTRATION
MERCREDI 10 MARS
SAMEDI 13 MARS


TENCHU


TENCHU

Une ambiance graphique et musicale très sombre, une grande liberté de déplacement pour cette aventure en 3D !

ROLLCAGE

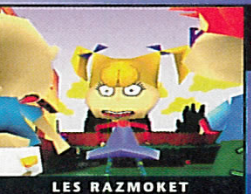
DÉMONSTRATION
MERCREDI 17 MARS
SAMEDI 20 MARS

ROLLCAGE — ROLLCAGE

Participez à des courses non stop d'une rapidité inégalée tout au long de 20 circuits et avec 6 voitures indestructibles !

Les Razmoket

DÉMONSTRATION
MERCREDI 24 MARS
SAMEDI 27 MARS


LES RAZMOKET — LES RAZMOKET

Contrôlez Casse-Bonbon, La Binocle et le reste de la bande à travers 20 niveaux différents, collectez le maximum de trésors en résolvant de nombreuses énigmes !

Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés!

Micromania reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64.

Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA



62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles — Nouveau

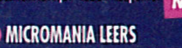
59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80 — Nouveau

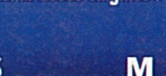
68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse — Nouveau

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50 — Nouveau

PARIS






75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13 — Ouvert le dimanche

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
& RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10 — Ouvert le dimanche

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C. Ccial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - C. Ccial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2 - C. Ccial Les Ulis 2
91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2 - C. Ccial Evry 2
91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

DEZ-VOUS

tous les mercredis & samedis

avec un démonstrateur

dans tous les Micromania



En partenariat
avec FUN RADIO



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

93 MICROMANIA PARINOR - C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2 - C. Ccial Rosny 2
93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C. Ccial Belle-Épine
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C. Ccial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE - C. Ccial Auchan Barnéoud
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER - C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES - C. Ccial Beaulieu
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA EURALILLE - C. Ccial Euralille
Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG - C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

74 MICROMANIA ANNECY - C. Ccial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

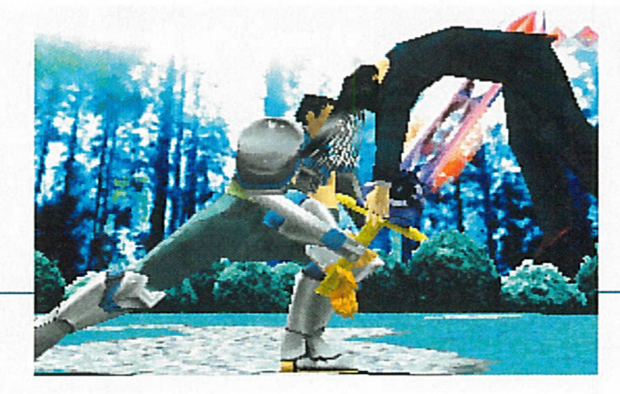
83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

** Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.*

Par Kendy Ty

EVIL ZONE

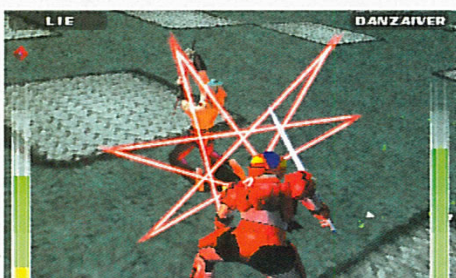


LES MANGAS À FOND LA FORME !

Editeur : Titus - Disponibilité : avril 99

Les mangas à l'heure de la baston ! Titus ne nous avait pas habitués à ce genre de conversion vidéo-ludique. Le renard serait-il plus rusé qu'on ne le pense ?







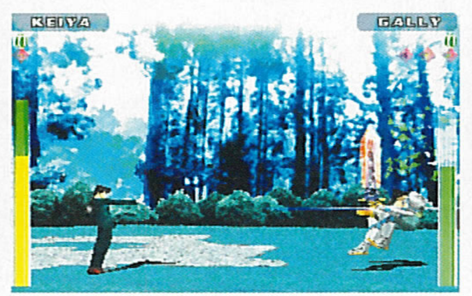


Il semblerait que Titus profite de la vague manga, pour convertir en version européenne un titre de baston sorti il y a peu de temps au pays du Soleil Levant sous le nom étrange d'Eretzvaju. A vos souhaits ! Vous y trouverez un total de 10 personnages exotiques, tous aussi surpuissants les uns que les autres, allant de la classique petite écolière au « sataniste » nonchalant. En effet, la spécificité de ce jeu repose essentiellement sur le style graphique des combattants, qui rappelle fortement les dessins animés nippons (filles aux grands yeux, personnages à la Bioman...) qui sévissaient dans le Club Dorothée, il y a des millions d'années. Rebaptisé Evil Zone pour le confort de notre précieuse langue, sachez tout de même que le soft a été conçu par les développeurs de Soukaigi, c'est-à-dire par les sous-traitants de la célébrissime firme de jeux vidéo Squaresoft himself. Mais est-ce forcément un gage de qualité ?

FACILE ET SPECTACULAIRE

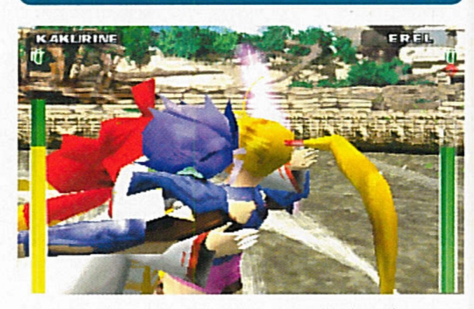
Evil Zone s'adresse aussi bien aux experts des jeux de bastons qu'aux débutants, avec son interface de combats simplifiée. La prise en main ne pourrait pas être plus commode puisque seuls deux boutons font office de combinaisons d'attaques, la seconde touche servant elle à parer les coups. Cela dit, en ajoutant des directions différentes ainsi que des quarts de tour à la croix du paddle, on obtient, malgré ce système, un grand nombre de coups spéciaux ! Autrement, vous pourrez concentrer votre barre d'énergie pour accumuler des combos dévastatrices ou emprisonner votre adversaire dans des cercles magiques pour mieux le trucider. Pour en venir à la matérialisation des coups spéciaux, celle-ci jouit d'animations foudroyantes et de vues de caméra très dynamiques contribuant à l'efficacité du rendu visuel, même si les décors de fond s'avèrent très laids. En bref, dans la continuité de l'esprit de Rival Schools, Evil Zone saura, à n'en pas douter, trouver ses fans le jour de sa sortie, c'est-à-dire au mois d'avril, si, comme le célèbre docteur, je ne m'abuse.

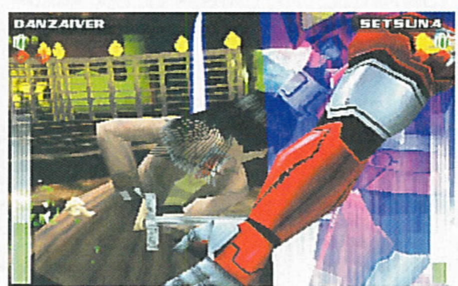




A.I.C.

Sous ce sigle, se cache la plus célèbre des maisons de production de dessins animés nippons. On lui doit des chefs-d'œuvre comme Bubble Gum Crisis, Tenchi Muyo ou encore la série des Armittage. Comme vous vous en doutez sûrement, cette société collabore parfois avec des éditeurs de jeux vidéo, pour concevoir des animations. D'ailleurs c'est A.I.C. qui s'est chargé de la conception des mouvements des protagonistes d'Evil Zone, ce qui expliquerait la qualité atteinte par ce titre dans ce domaine. Pour plus d'informations, je ne saurais trop vous conseiller d'aller faire un tour sur le site Internet approprié : **http://www.ex.org/1.3/05-aic_interview2.html**





Par Jean Santoni

LE MANS



UN ÉCHEC DE PLUS POUR EUTECHNYX ?

Editeur : Infogrames - Disponibilité : mars/avril 99

La réussite parfois, ça tient à bien peu de choses. Il faut bien sûr du talent mais aussi miser sur le bon cheval. Mais pourquoi, je vous parle de ça ? Pour la réponse, lisez la suite...



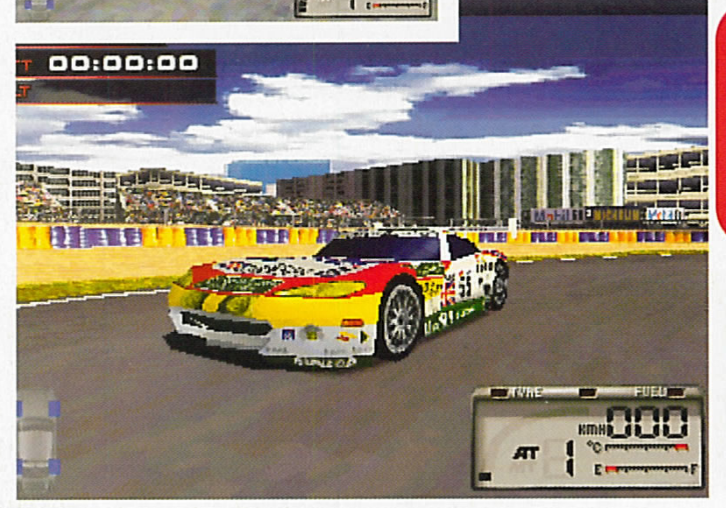
Les modèles de conduite sont pour l'instant très simpliste.

Le 4 février dernier, Infogrames organisait ce qu'on appelle dans notre jargon un voyage de presse pour présenter le dernier titre d'Eutechnyx : Le Mans. Départ matinal de Paris (ben ouais, 8h30 pour nous c'est tôt, généralement on se lève plutôt vers midi !), un petit coup de TGV et hop, une heure et demie plus tard nous voilà au Mans, les fesses collées sur un siège, une tasse de café dans une main, un stylo dans l'autre, un dictaphone posé sur la cuisse gauche et un calepin Rhodia sur la cuisse droite, ça fait un peu homme orchestre mais pour les prises de notes, on n'a pas trouvé mieux ! Après une rapide présentation du jeu sur écran géant, quelques questions intelligentes aux développeurs et des réponses d'arracheur de dents, le bêta test de Le Mans pouvait enfin commencer.

IL EST TEMPS DE RÉAGIR

« Le Mans intègre des modèles physiques sophistiqués qui en font une simulation pointue, toutes les données techniques des constructeurs ont été scrupuleusement respectées. Un gros travail a également été effectué sur l'IA (Intelligence Artificielle). Les concurrents n'ont pas de trajectoires pré-déterminées comme dans Gran Turismo. Le Mans se situe en terme de réalisme au-dessus de GT ! » Ces déclarations d'Arthur Houtman (producer) résonnent encore dans ma tête. Tiens, ça me rappelle une autre déclaration de Kev Shaw cette fois (Relations Presse Eutechnyx) : « La programmation développée pour Le Mans est l'une des meilleures conçues pour PlayStation et PC. » Après avoir joué quelques minutes à la bêta version, on rigole et surtout on s'interroge. M6 Turbo Racing et C3 Racing étaient loin d'être des productions compétitives, comment Infogrames a-t-il pu faire confiance à Eutechnyx pour développer un titre de cette envergure, avec un nom aussi prestigieux ? C'est incontestable, d'un point de vue technique, le soft est à la bourre et c'est d'autant plus inquiétant que Le Mans est actuellement en phase finale de développement ! Le jeu tourne en basse résolution, la 3D est grossière, les modèles de conduite sont fantaisistes (rien à voir avec ceux de GT ou de TOCA) et l'impression de vitesse n'est absolument pas convaincante. Il n'y a rien de plus à ajouter pour le moment si ce n'est qu'Eutechnyx dispose d'un mois pour réagir. Dans le cas contraire, Le Mans finira sa vie dans la rubrique Court Métrage. Comme l'écrivait ironiquement mes profs en bas de mes bulletins trimestriels : bon courage !





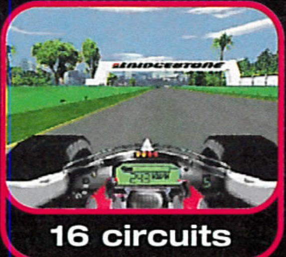
Si le moteur 3D est fluide (le jeu tourne en 30 images/seconde), l'impression de vitesse est loin de décoiffer. Quand le compteur indique 270 km/h c'est comme si on roulait à 120 km/h !



Plus de précisions

Le titre d'Eutechnyx proposera 16 voitures officielles, 2 circuits officiels (Le Mans et le circuit Bugatti) plus 4 tracés complètement fictifs, des arrêts aux stands avec 9 points de réglages pour améliorer les perf' de votre caisse, deux styles de conduite (arcade et simulation), un mode 2 joueurs en écran splitté et 3 modes de jeu : 1 championnat de vitesse, un championnat d'endurance et les 24 Heures du Mans que vous pourrez choisir de courir en 24 minutes ou en temps réel (avec possibilité de sauvegarde !). Sinon, les programmeurs nous promettent que la version définitive intégrera une gestion réaliste des pannes, des dégâts (déformation de la carrosserie) et du cycle jour/nuit. Voilà, maintenant vous savez tout.

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2



16 circuits



11 écuries



22 pilotes



Touristes s'abstenir.



disponible



fin mars



mi avril





http://www.monacoracing.com

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft

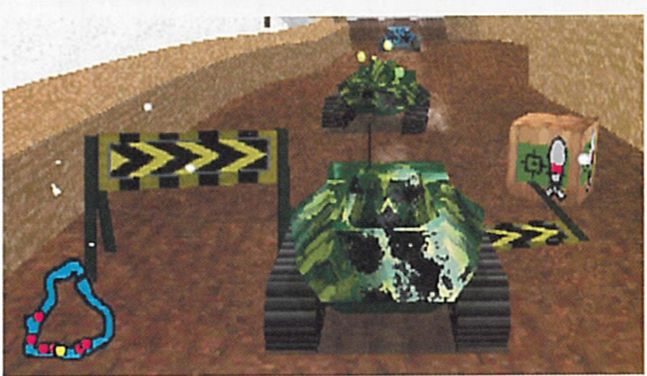


Par François Tarrain



Les options disséminées sur les circuits sont en grand nombre.





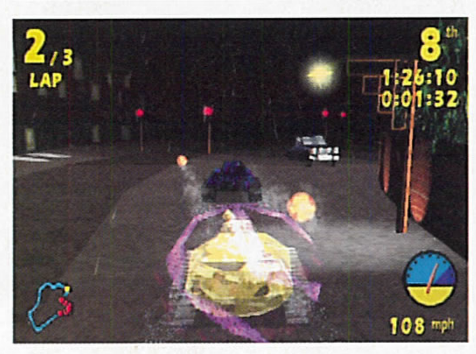
TANK RACER

CHARS D'ASSAUT DÉLIRANTS

Editeur : Grolier Interactive - Disponibilité : avril 99

Arme de destruction massive, un char d'assaut peut également devenir une arme de destruction marrante, comme nous le prouve Tank Racer, un titre complètement frappadingue !





Grolier Interactive, grand habitué de notre rubrique Court Métrage, change son fusil d'épaule et se lance dans les jeux « qui ne se prennent pas au sérieux ». Cette simulation de courses de chars d'assaut bien loufoque propose des modes de jeu classiques, durant lesquels vous êtes invité à parcourir huit circuits délirants, prenant pour cadre des lieux aussi variés qu'un parc d'attraction, une plage, un circuit de Formule 1 ou encore la Lune ! Aux commandes d'un des 12 tanks disponibles (plus trois cachés) aux caractéristiques différentes, vous devrez en découdre contre sept adversaires coriaces, gérés par l'ordinateur. L'objectif : terminer coûte que coûte premier de chaque course, avec en ligne de mire la victoire sur les trois cups proposées : Bronze, Silver et Gold.

PÉTAGE DE PLOMBS

Les affrontements ont lieu dans un capharnaüm le plus total. Les décors sont riches et ponctués de délires totalement psychés, d'obstacles pour la plupart destructibles et surtout d'options en tout genre. Pour arracher la victoire, ne comptez pas sur vos talents de pilote rompu au maniement des engins à chenilles, mais plutôt sur la bonne utilisation des dites options. Missiles à têtes chercheuses, tirs de DCA, turbo, mines, boucliers protecteurs et autres joyeusetés viendront pimenter la course, et apporteront leur lot de dévastations diverses. Bref, Tank Racer propose un concept de base burlesque, qui a au moins le mérite d'être original. Cependant, ce n'est pas en mode solo qu'il pourrait se révéler le plus intéressant. En effet, le jeu propose également une option multi-joueurs, permettant à deux adversaires de s'affronter - via un écran splitté – à l'occasion de duels à mort, ou de courses classiques. Dans ce mode, tous les coups sont permis, et plus vous arrosez votre ennemi de projectiles, plus vos chances de gagner sont grandes. Graphiquement réussi et assez rapide, Tank Racer donne lieu à de belles bagarres, souvent à rebondissements et jamais gagnées. Reste maintenant une inconnue de taille : la durée de vie. Ne risque-t-elle pas d'être un peu courte ? Réponse dès le mois prochain.



Les effets visuels des explosions sont réussis.

Grolier persévère

Plus habitué aux CD-Rom éducatifs et/ou culturels sur PC, la division interactive de Grolier a déjà tenté de s'essayer à la production de titres PlayStation, avec V2000 et Xenogracy. Deux titres, deux échecs cuisants ! Espérons qu'avec Tank Racer, le succès leur sourit enfin... L'espoir fait vivre.

Width= 399 Level= 270
St: 28584
Se: 001/03
Im: 006/011

Signa
R

Absolute Football

FONTAINE, PLATINI, RONALDO... REVIVEZ TOUTES LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS

Absolute FOOTBALL

PlayStation







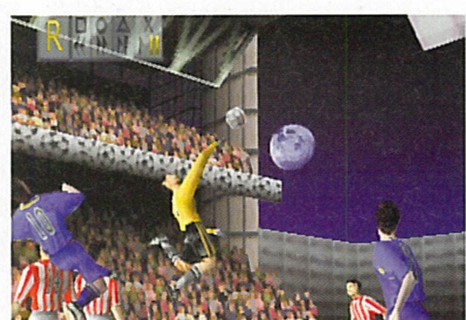


UEFA CHAMPIONS LEAGUE SAISON 98/99

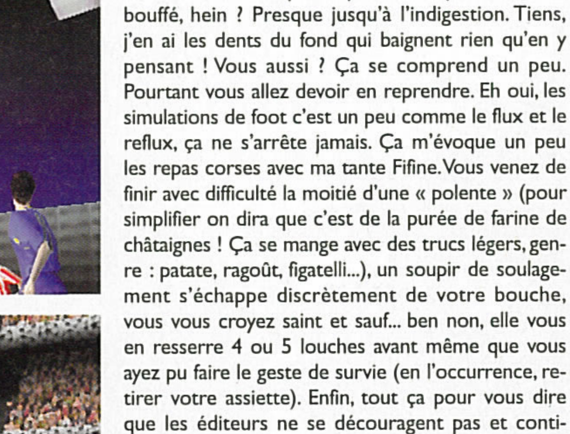
Editeur : Eidos - Disponibilité : avril 99

LA CONCURENCE BOUGE ENCORE !

Ça continue ! Les développeurs veulent encore nous apprendre à shooter dans un ballon. Messieurs, il va falloir nous convaincre, la balle est dans votre camp.



Du foot... blurp. On peut dire qu'on en aura bouffé, hein ? Presque jusqu'à l'indigestion. Tiens, j'en ai les dents du fond qui baignent rien qu'en y pensant ! Vous aussi ? Ça se comprend un peu. Pourtant vous allez devoir en reprendre. Eh oui, les simulations de foot c'est un peu comme le flux et le reflux, ça ne s'arrête jamais. Ça m'évoque un peu les repas corses avec ma tante Fifine. Vous venez de finir avec difficulté la moitié d'une « polente » (pour simplifier on dira que c'est de la purée de farine de châtaignes ! Ça se mange avec des trucs légers, genre : patate, ragoût, figatelli...), un soupir de soulagement s'échappe discrètement de votre bouche, vous vous croyez saint et sauf... ben non, elle vous en resserre 4 ou 5 louches avant même que vous ayez pu faire le geste de survie (en l'occurrence, retirer votre assiette). Enfin, tout ça pour vous dire que les éditeurs ne se découragent pas et continuent - malgré l'hégémonie d'EA Sports - de sortir des jeux de balle aux pieds.





Jouabilité extrême, Intelligence Artificielle au top, environnement hyper-réaliste : les promesses ne manquent pas.

PREMIÈRE MI-TEMPS

Cette fois, c'est Eidos qui s'y colle (c'est la troisième fois d'ailleurs : Olympic Soccer, World League Soccer, souvenez-vous), avec un titre dédié exclusivement à la Champions League. Une licence prestigieuse de plus (c'est la seule qui devait rester !) qui, on l'espère, ne donnera pas naissance à un énième avorton footballistique. C'est peut-être un peu naïf, mais autant tirer quelques enseignements de la suprématie d'EA Sports pour proposer un produit compétitif (je crois en ce que j'écris, je crois en ce que j'écris !), non ? En attendant une version bêta jouable, sachez que vous retrouverez dans ce titre toutes les équipes, tous les joueurs de la saison 98/99 ainsi que tous les clubs des saisons passées et les 21 stades de la compétition sans oublier les sponsors. En outre, UEFA proposera plusieurs modes de jeu. Vous pourrez bien entendu jouer la ligue, personnaliser vos tournois mais aussi disputer des matchs amicaux et des matchs scénario. Les développeurs ont également prévu des options de management poussées. Sinon, tous les commentaires seront assurés par ce bon vieux Roger Zabel ! Enfin, comme d'habitude, on nous promet une motion capture, une Intelligence Artificielle et des graphismes en haute résolution au top. Evidemment tout ça reste à vérifier... Faites-nous confiance.





Quelles sont les chances de survie d'UEFA face à FIFA 99 ? Mystère...



Mourir moins bête

Avant de devenir la Champions League, cette compétition qui réunit chaque année la crème des clubs européens s'appelait la Coupe des Clubs Champions. Les qualifications à l'époque se faisaient par élimination directe après match aller-retour. Vers 1995 (je ne sais plus quand exactement !), le changement d'appellation intervient et l'UEFA revoit le système des qualifications et opte définitivement pour les poules. Plus de 215 millions de téléspectateurs ont suivi la saison 97/98, la finale, elle, en a réunis plus de 500 millions ! Une audience record qui a fait de cette compétition l'un des événements sportifs les plus regardés de la planète. Le vainqueur de la saison 97/98 ? Le Real de Madrid of course !

MARVEL HEROES VS STREET FIGHTER

LE CARNAVAL CONTINUE !

Editeur : Virgin Interactive - Disponibilité : avril 99

Les Street Fighter se suivent et se ressemblent... Un de plus à la collection ? Il se pourrait bien que oui malheureusement.



Grande déception : les décors n'ont pas changé d'un poil d'un opus à l'autre. Merci les gars !





Les combattants n'ont pas évolué dans leurs coups spéciaux.



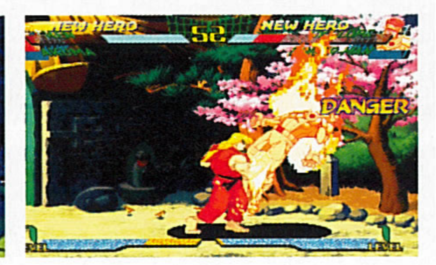
Le mois d'avril sera placé sous le signe de la baston puisque Virgin prévoit aussi de sortir sur le marché européen Marvel Heroes VS Street Fighter. Second cross-over entre les fameux combattants japonais et les héros de Marvel (depuis X-Men VS Street Fighter), cet épisode offre l'occasion aux fanatiques des deux séries de pouvoir s'affronter sur un même terrain d'entente. Ainsi parmi le casting prestigieux des personnages déguisés on notera la présence du chauvin Captain America, du très énigmatique Spiderman, d'Hulk la boule de nerfs ou de l'anecdotique Blackheart pour ne citer que ces super héros emblématiques. Les autres, vous les connaissez depuis longtemps : Ken, Ryu, Chun-Li... soit dix-sept gars belliqueux en sous-vêtements moulants...



PAS DE GRANDES NOUVEAUTÉS

Il faut avouer qu'à part le fait que le titre propose une nouvelle excuse pour réunir deux univers différents, il ne regorge cependant pas de nouveautés en ce qui concerne le système de jeu ou d'éventuels coups spéciaux en sus. Pour tout vous dire, même les décors ne sont pas inédits ! Ils proviennent TOUS de X-Men VS Street Fighter ! De surcroît, dans ce nouvel opus, il n'est toujours pas possible d'intervertir ses deux personnages en cours de partie, à moins d'effectuer un match miroir pour que la console puisse gérer facilement les protagonistes (via le mode cross-over). En effet, le second combattant n'interviendra qu'en cas de contre-attaque ou de combos en duo, et pour peu que votre barre de furie soit remplie ! A noter que la version japonaise proposait un bonhomme à lunettes étrange qui se battait à grands coups de fournitures scolaires. Eh bien sachez qu'il disparaîtra de la mouture européenne pour cause d'incompatibilité d'humour. Techniquement irréprochable, MVS va-t-il réellement susciter l'intérêt de ceux qui possèdent déjà X-Men VS Street Fighter ? Rien n'est moins sûr. C'est pourquoi nous attendrons avec impatience la version définitive de MVS pour pouvoir trancher sur la question lors de nos prochains Travellings.







Spiderman dans tous ses états



Les aficionados de l'homme-araignée sont nombreux en ce monde et c'est la raison pour laquelle se procurer des dessins inédits du héros fétiche est toujours bienvenu pour les collectionneurs. Vous trouverez donc sur le Net des images de Spiderman en Père-Noël en passant par Carnage, le symbiote (enveloppe organique) rebelle de Peter Parker, dans toutes les postures et situations imaginables. Pour nourrir votre disque dur voici donc quelques adresses Internet : http://www.hawkcave.com/gallery/spiderman/spiderman.html ou http://people.zeelandnet.nl/tokus/spidey.html




GEX™
Contre
Dr REZ
Pour sauver le monde,
il risque de finir
en sac à main.
Peter's Plane
CRYSTAL DYNAMICS
EIDOS
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22*
3615 EIDOS*
www.eidos-france.fr
*2,23F/min.
Crystal Dynamics, le logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Gex contre Dr REZ
sont des marques déposées de Crystal Dynamics. © 1998/1999 Eidos Interactive Limited.
Tous droits réservés.

Par Jean Santoni

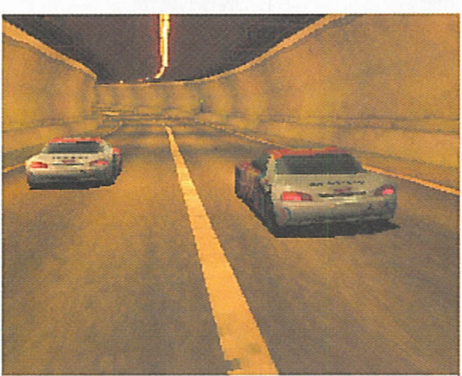
RIDGE RACER TYPE 4

NAMCO : LE JEU DE TROP ?

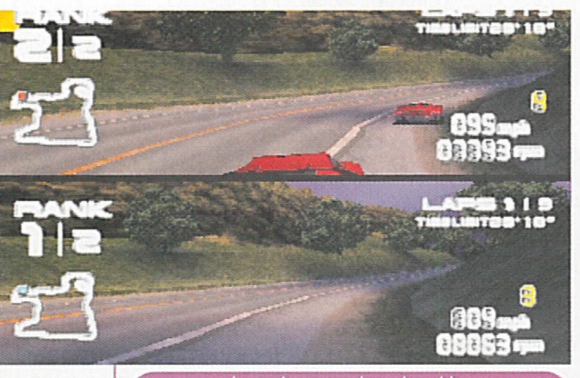
Editeur : Namco - Disponibilité : avril 99

Une fois n'est pas coutume ! Namco nous fait le coup du retour de la suite du retour. Avec ce quatrième volet de la saga Ridge Racer, l'éditeur renoue avec l'arcade pure et dure. Un produit à contre-courant de Gran Turismo.





Ridge Racer Type 4 sera compatible avec la Pocket Station, une Memory Card évolutive qui permet d'améliorer les caractéristiques des voitures, personnages, etc.



Le gros plus, par rapport aux autres volets : un mode 2 joueurs en écran splitté.

C'est effectivement la question qu'on peut se poser. A l'heure où les amateurs de conduite virtuelle demandent toujours plus en matière de réalisme, on peut s'attendre à ce que ce quatrième volet de la célèbre saga de Namco connaisse effectivement quelques difficultés. Car, si en 1994, Ridge Racer avait créé l'événement sur la console de Sony (l'arcade à domicile, ça n'arrive pas tous les jours), le marché de la course automobile a indiscutablement changé de visage avec l'arrivée de produits prestigieux tels que V-Rally, TOCA, Colin McRae Rally et bien évidemment l'inévitable référence : Gran Turismo. Une chose est sûre, en termes de gameplay, Ridge Racer Type 4 ne joue pas tout à fait dans la même catégorie. Il s'agit là d'arcade pure et dure. On écrase le champignon et on relâche l'accélérateur pour déraper à plus de 200 km/h. Le « plug n' play » dans toute sa splendeur. Ridge Racer 4, une alternative aux simulations plus pointues ? C'est loin d'être évident.

LE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

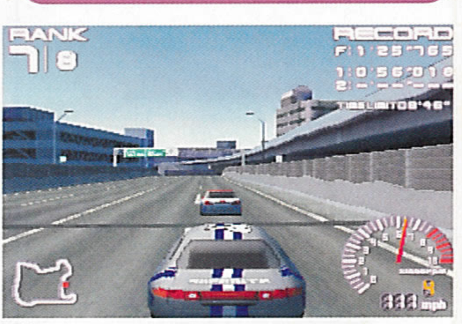
Si le feeling reste toujours le même, la réalisation, en revanche, n'a plus rien de commun avec les précédents volets. Dès la première partie, on sent l'énorme influence qu'à eu Gran Turismo sur l'équipe responsable du développement. D'un point de vue purement graphique, préparez-vous à prendre une petite claque. Le soft de Motomi Katayama n'a effectivement rien à envier à GT. Les décors sont fouillés, les véhicules bénéficient d'une modélisation réaliste, les effets d'ombre sont splendides, c'est fluide et le clipping est quasi-inexistant. Un régal pour les yeux. Pour parvenir à ce résultat, il aura fallu plus d'un an et demi de travail acharné et une bonne trentaine de développeurs. Côté mode de jeu, il ne faut toutefois pas s'attendre à de gros bouleversements. Deux petites nouveautés : l'apparition d'un mode deux joueurs en écran splitté et d'un mini-mode carrière. Ainsi, avant de vous lancer dans le championnat (4 courses préliminaires + 4 finales), vous devrez d'abord intégrer une des 4 écuries disponibles, chacune correspondant à un niveau de difficulté. A chaque fin de course, selon votre résultat, votre coach fera un petit speech puis améliorera les performances de votre bolide et, dans le meilleur des cas,

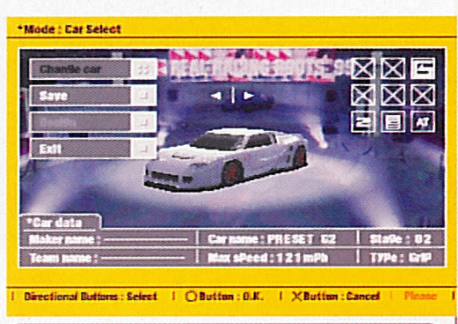
Les décors sont magnifiques ; quel dommage que le jeu ne propose que 4 vrais circuits !





Rassurez-vous, tous les dialogues du mode carrière seront traduits en français.





45 véhicules qu'il faudra mériter.

Courageux mais pas téméraire

Voici un petit rappel des ventes réalisées par la saga Ridge Racer. Des chiffres qui donnent le tournis. Après avoir écoulé près de 5,5 millions d'unités, rien d'étonnant à ce que l'éditeur nippon ait envisagé un quatrième volet. Hum, qui a osé penser argent facile ?

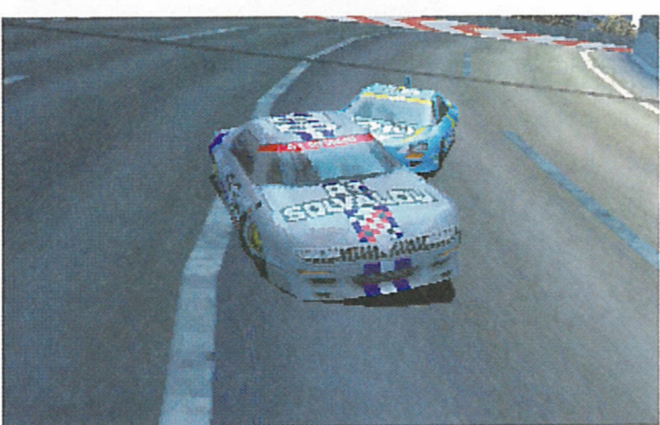
Ridge Racer : 1,3 million d'exemplaires vendus à travers le monde.
Ridge Racer Platinum : 870 000 exemplaires !
Ridge Racer Revolution : 1,3 million d'exemplaires vendus à travers le monde.
Version Platinum : 370 000 exemplaires.
Rage Racer : 1,47 million d'exemplaires vendus à travers le monde.
Rage Racer Platinum : 370 000.



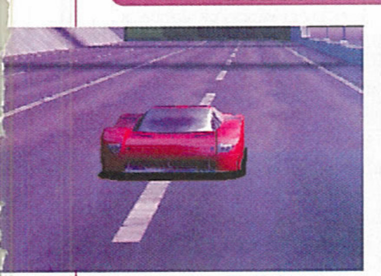


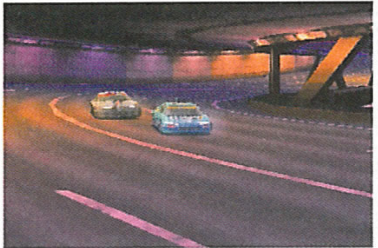


vous gratifiera d'un modèle plus puissant. Ce qui nous amène à évoquer le nombre de caisses disponibles. Ridge Racer Type 4 proposera pas moins de 45 voitures (toutes des marques fictives) que vous aurez la possibilité de décorer via un petit utilitaire de dessin simple d'accès. Une option sympatoche qui risque fort de ne pas masquer la principale faiblesse du produit : le nombre de circuit. 8 circuits (pour être honnête 4 avec un embranchement pour chacun d'eux), c'est vraiment peu, limite radin. Pour finir, cette version européenne sera compatible avec le Dual Shock et la nouvelle manette de Namco, le fameux JogCon. Un pad à l'ergonomie déconcertante au milieu duquel se trouve un petit volant à retour de force (quand vous tournez, le volant oppose une petite résistance). Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. Atchaaa ! j'ai la grippe, le nez qui coule, la gorge qui pique, il est temps pour moi de m'asperger de Locabiotal.



Des modèles de conduite très fantaisistes, pour ceux que la simulation rebute.





Par Grégory Szriftgiser





GUARDIAN'S CRUSADE

RPG TOUS AZIMUTS !

Editeur : Activision - Disponibilité : avril 99

Difficile de s'imposer après un FFVII ou un Suikoden. Pourtant, la déferlante RPG ne cesse pas, et c'est au tour d'Activision de proposer pour bientôt Guardian's Crusade.

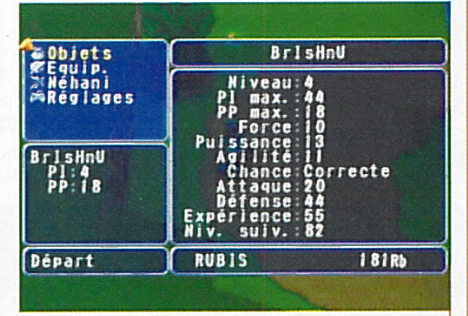




Depuis le succès de Final Fantasy VII, et en attendant l'arrivée du VIII (pas encore annoncée en France), chacun y va de son petit RPG. On a du bon et du moins bon, du classique et de l'original, mais rares sont ceux qui sont à la hauteur du chef-d'œuvre de Squaresoft. Guardian's Crusade ou Knight and Baby en japonais, suit la tendance.

Cela dit, si Guardian's Crusade utilise tous les ingrédients classiques du RPG (menus, expérience, combats tour par tour et boss), il dispose de quelques touches d'originalité. Pour commencer, l'ambiance : très bon enfant, se rapproche plus d'un Tail Concerto que d'un FF, avec des graphismes en 3D aux couleurs vives, un scénario et des personnages sympathiques. Au niveau du système de jeu, ensuite, avec les « jouets vivants ». Glanés au cours de l'aventure, ceux-ci vous aideront dans les combats, pendant lesquels vous pourrez les appeler en dépensant des points psychiques. Certains sont offensifs, d'autres défensifs, et équivalent en quelque sorte à de la magie. Un titre intéressant, mais qui s'adresse a priori aux plus jeunes.





Les menus de l'interface sont très simples, de même que le système de jeu. Pas de matérias, de bidouilles, etc.

UNE BARRE HAUT PLACÉE ?

Le problème de cette mouvance RPG, c'est que chaque éditeur y va de sa repompe de vieux titres sortis au Japon il y a déjà longtemps. Guardian's Crusade n'est pas moche, mais il est bien peu séduisant tout de même et sa transposition en PAL (le standard européen), quoique probablement non optimisée encore dans notre pré-version, ralentit quelque peu le jeu. Les déplacements du héros sont en effet assez fastidieux. Nous attendrons cependant d'avoir été plus avant dans le titre pour prononcer notre verdict... le mois prochain !

Difintel - Micro

+ DE 150 MAGASINS

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.





Running Wild · Bust a Move 4 · Rally Cross 2 · X Pro Boarder · NHL FaceOff 99 · Ridge Racer Type 4 · A Bug's Life · MetalGear

Tous les avantages de la carte

Club Dif' — Difintel - Micro — Bruno VÉRAN

- Accès direct à l'Espace Club pour tester les nouveautés-jeux !
- Remises privilèges sur les prix argus en achat-vente/occasion !
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia !
- Accès direct aux rendez-vous "Découvertes" !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34	24 Bergerac	05 53 77 28 08	42 St Etienne	04 77 49 00 69	67 Haguenau	03 88 63 88 36	83 Toulon	04 94 91 17 91
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54	24 Périgueux	05 53 53 55 54	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84	84 Carpentras	04 90 60 10 11
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43	25 Pontarlier	03 81 39 81 81	45 Orléans	02 38 62 76 76	69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50	84 Orange	04 90 34 47 13
02 Soissons	03 23 59 18 18	25 Montbelliard	03 81 94 17 09	47 Agen	05 53 77 38 39	71 Macon	03 85 39 09 52	84 Valréas	04 90 28 12 00
05 Gap	04 92 52 72 74	26 Valence	04 75 78 09 68	47 Agen 2	05 53 77 28 08	71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49	86 Poitiers	05 49 41 77 45
06 Mandelieu	04 93 93 54 33	27 Le Neubourg	02 32 07 00 35	47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44	71 Le Creusot	03 85 55 08 02	87 Limoges	05 55 33 74 43
07 Annonay	04 75 32 42 53	28 Chartres	02 37 36 44 22	51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49	72 Le Mans	02 43 82 68 14	89 Auxerre	03 86 72 95 60
11 Carcassonne	04 68 25 47 95	28 Chateaudun	02 37 44 92 00	51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49	73 Chambery	04 79 62 27 22	91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
13 Aix-en-Provence	04 42 20 67 18	30 Ales	04 66 52 44 66	54 Nancy	03 83 30 45 67	74 Annecy	04 50 52 86 02	92 Neuilly sur seine	01 47 45 17 97
13 Istres	04 42 55 31 95	31 Fenouillet	05 61 70 81 05	55 Verdun	03 29 86 78 08	75 Paris 17ème	01 47 64 15 96	92 Levallois Perret	01 47 48 05 93
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30	33 Arcachon	05 56 83 58 23	56 Vannes	02 97 47 40 78	76 Rouen	02 35 73 68 50	93 Bagnolet	01 49 72 74 01
14 Bayeux	02 31 51 00 99	33 Bordeaux	05 56 79 05 52	56 Locmine	02 97 60 01 57	77 Chelles	01 64 21 55 44	93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
14 Caen	02 31 85 59 00	33 Libourne	05 57 25 98 85	56 Lorient	02 97 35 08 91	77 Fontainebleau	01 60 71 91 14	93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
14 Honfleur	02 31 89 75 00	34 Agde	04 67 21 32 71	57 Forbach	03 87 88 67 16	77 Meaux	01 64 34 29 08	93 Villemomble	01 48 55 21 69
14 Lisieux	02 31 63 07 77	35 Fougères	02 99 94 21 00	57 Metz	03 87 74 65 70	77 Nemours	05 53 77 28 08	94 Cachan	01 47 40 08 15
15 Aurillac	04 71 43 56 56	37 Tours	02 47 75 50 01	57 Thionville	03 82 53 80 81	77 Pontault Combault	01 60 29 53 76	94 Champigny	01 48 81 10 16
17 La Rochelle	05 46 51 86 86	38 Grenoble	04 76 09 26 68	60 Beauvais	03 44 48 53 60	78 Elancourt	01 30 13 87 30	94 Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30
17 Royan	05 53 77 28 08	38 Bourgoin	04 74 43 29 53	61 Alençon	02 33 26 11 00	78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34	94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
17 Saintes	05 46 93 51 75	38 Grenoble	04 76 43 27 93	61 L'Aigle	02 33 34 27 00	78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76	95 Argenteuil	01 30 76 17 17
19 Brive	05 55 24 47 87	38 Voiron	04 76 67 46 95	62 Calais	03 21 19 07 00	78 Poissy	01 30 06 06 88	95 Sarcelles	01 39 92 47 16
21 Dijon	03 80 70 15 79	39 Dole	03 84 72 68 67	62 Lens	03 21 78 75 40	79 Partenay	05 49 94 10 27	97 Guyanne	05 53 77 28 08
22 Loudeac	02 96 66 02 05	39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	64 Biarritz	05 59 24 39 07	81 Albi	05 63 49 02 99	97 Fort de France	05 96 70 79 67
		40 Dax	05 58 56 29 03	65 Lourdes	05 62 42 30 68	81 Castres	05 63 35 19 86	98 Nouméa	00 687 26 43 34
		41 Vendôme	02 54 67 00 90	66 Perpignan	04 68 35 54 98	83 St Raphael	04 94 82 29 00		

SUISSE

Avenue Meril n°11 022 800 17 27
Rue du Rhone 46,
(La Tête dans les Nuages) 022 310 63 64
43, Rue de Lyon - 1203 Genève 022 340 37 37

ESPAGNE

Barcelone : Centro Comercial Al Campo - San Boi
Madrid 1 - Madrid 2 - Valencia - Castelsdelfels.

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE

• Le Puy en Veley • Rodez • Bergerac • Royan • Fos-sur-Mer • Lagny • Arles • Laon • Digouin • Versailles • Chauny • Menton • Roubaix • Guyanne • Quimper • Avalon • Romans • Challans • Narbonne • La Réunion • Villars Cotterets.

BELGIQUE

• Mons.

ESPAGNE

• Barcelone II.

ITALIE

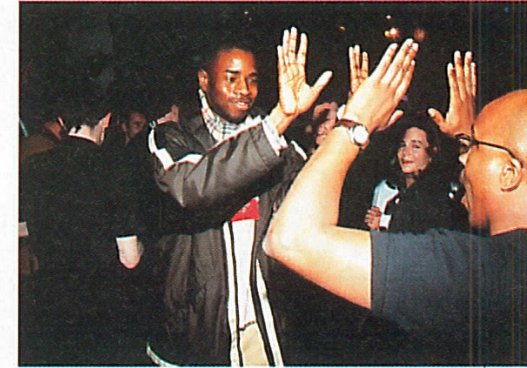
• Turin.

Par Julien Chièze

CONCOURS TEKKEN 3

L'ULTIME CONFRONTATION

A force d'organiser des concours sur des jeux de plus en plus prestigieux et médiatiques tels que Porsche Challenge et Gran Turismo, Sony a enfin décidé de franchir un cap en passant du national à l'international ! Ce mercredi 27 janvier, le Namco Station de Londres accueillait la très explosive finale mondiale de Tekken 3 ! Are you ready to rumble ?





Ryan Heart savoure ce moment de gloire. Avouez qu'il y a de quoi…

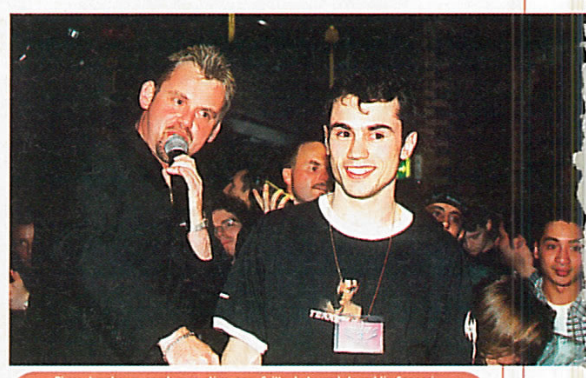
Plus l'heure fatidique approchait, plus la pression montait. Malgré les sollicitations d'une presse internationale particulièrement vorace, les 18 champions nationaux et les 14 sélectionnés via Internet tentaient tant bien que mal de se concentrer un dernier instant. Tentez de vous mettre un instant à la place de ces jeunes joueurs (d'une vingtaine d'année pour la plupart) : pour la première fois, un titre de champion du monde sur console allait être décerné à l'un de ces 32 concurrents. La salle bondée semblait prête à s'enflammer dès les premières joutes. Déjà chacun s'organisait afin de soutenir son favori de la manière la plus efficace, les délégations se massaient aux pieds des podiums, jouant des coudes afin d'obtenir la meilleure place. Puis soudain dans un déluge de sons et de lumières, la finale fut officiellement ouverte ! Un tirage au sort préalable avait défini l'ordre des affrontements et alors que certains craignaient pour leur chance de victoire finale, d'autres se montraient bien plus confiants. Le spectacle pouvait enfin commencer…

DES COMBATTANTS PARFAITEMENT AFFÛTÉS

La pression de l'événement se fit immédiatement sentir lors des premiers assauts. La foule surexcitée s'époumonait et l'ambiance enthousiaste mais fair play, digne de la Coupe du Monde, se révélait d'un excellent état d'esprit. Personne ne trouvait à redire tant les prestations des champions étaient à la hauteur des espérances des spectateurs. Les combats, toujours plus techniques et intenses au fil des rencontres, donnaient véritablement lieu à de magnifiques chorégraphies maîtrisées. Pas le moindre temps mort. Les feintes alternaient avec de terrifiantes juggles combos et les perfects fusaient. Rapidement, des combattants particulièrement redoutables se démarquèrent du lot. Des paris s'improvisaient et les noms de Jonas Nordstron

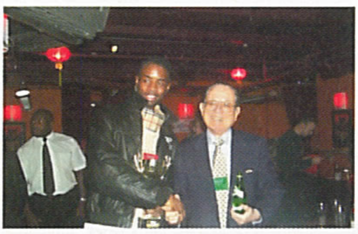


Ryan Heart se plia à toutes les sollicitations de la presse. Quel poseur !



Pierre Landouzy reçut un soutien sans faille de la part du public français. Mais cela n'a pas suffit pour ramener le titre.

Les visions du directeur général Namco



Le fondateur et actuel dirigeant de Namco, Nakamura San, honorait de sa présence le concours Tekken 3 ! Nous l'avons donc interviewé afin de recueillir ses premières impressions sur cette soirée, mais aussi récolter quelques scoops ! Des révélations exclusives que vous ne retrouverez nulle part ailleurs !

PlayStation Magazine : Le succès de cette soirée consacre les efforts Namco sur PlayStation. Songez-vous organiser à nouveau une manifestation de ce genre ?

Nakamura San : Je suis ravi par le succès de ce concours Tekken 3 et je pense sincèrement qu'il ne faut pas en rester là. Un autre concours axé autour d'un jeu Namco devrait donc avoir lieu.

Les joueurs européens se sentent de plus en plus concernés par le phénomène du jeu vidéo. De quelle manière considérez-vous ce marché ?

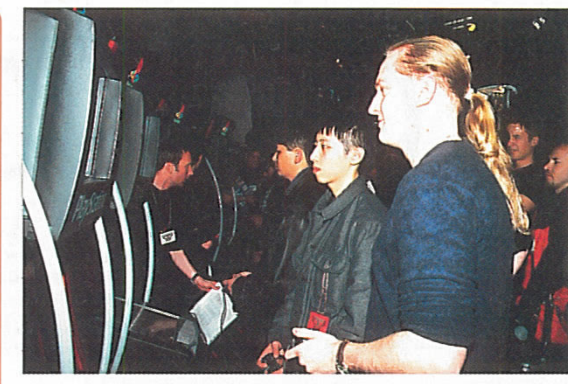
De plus en plus sérieusement ! En effet au Japon, la crise économique commence à avoir des répercussions sur le marché des jeux vidéo. A contrario, en Europe le secteur connaît une véritable explosion. Cette soirée est significative de ce nouvel engouement !

Lors du concours, la délégation française s'est illustrée par un enthousiasme débordant. Vous n'y semblez pas indifférent...

Tout à fait, j'ai été particulièrement impressionné par la performance de Pierre Landouzy, ainsi que par le support de la presse française. Je me suis même surpris à applaudir à quelques reprises.

Voir autant de passionnés se réunir autour de Tekken 3 doit vous pousser à mettre en chantier une suite. Peut-on espérer voir un Tekken 4 sur PlayStation ?

Hum, eh bien il est certain que la série des Tekken ne peut s'interrompre pour le moment. Pourtant je ne pense pas que Tekken 4 verra le jour sur PlayStation. Avec Tekken 3, nous avons atteint les limites de la console et désormais nous désirons aller encore plus loin. En revanche, je peux vous dévoiler que le prochain épisode de la série tournera sur une console Sony...







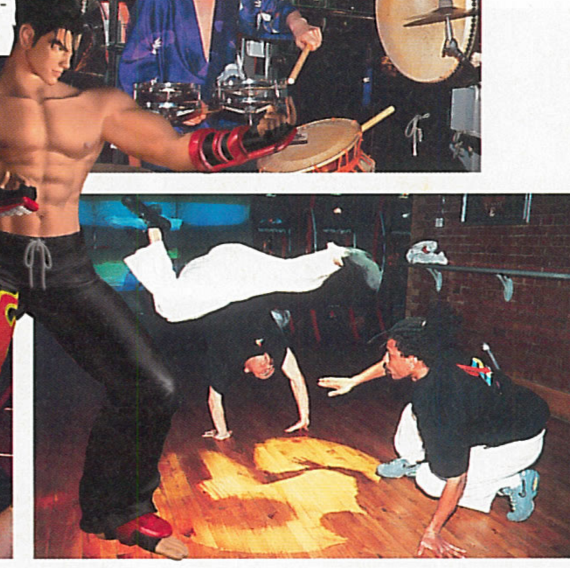
Jonas Nordstron paraissait particulièrement dégoûté, même avec son chèque entre les mains.

le Suédois, Ryan Heart le champion anglais des salles Namco, Karl Maxwell en provenance directe d'Australie, ainsi que de Juan Talavera l'espagnol firent vite l'unanimité. Pour sa part, même s'il ne parvint pas à dépasser le troisième tour, Pierre Landouzy, notre représentant déjà vainqueur de tous les concours PlayStation en France, ne fit pas déshonneur à son titre national de champion de Tekken 3. Pierre se permit en effet de gratifier l'assistance de magnifiques empoignades particulièrement appréciées par le directeur général de Namco en personne (voir Interview). Par comparaison, le soi-disant « killer » américain, visiblement tétanisé par le stress, sombra dès le deuxième tour. En outre, des 14 sélectionnés via Internet, aucun ne parvint à franchir le cap des 1/8e de finale, preuve du niveau excessivement élevé de la compétition.

UN DÉNOUEMENT EXPÉDITIF

Au terme d'un écrémage méthodique et successif, seuls deux concurrents réussirent à se défaire de tous leurs vis-à-vis ! Big Ben venait de sonner 20 lourds coups, la finale pouvait avoir lieu. Sous les clameurs de la foule, Jonas Nordstron alias Nina Williams et Ryan Heart incarnant Paul Phoenix se frayèrent un chemin jusqu'à l'estrade où allait se dérouler l'affrontement final. A peine le temps de configurer sa manette et de jeter un coup d'œil circulaire en tentant de lire le jeu de son adversaire, que les deux concurrents malaxaient les boutons de leur pad afin d'en tirer le meilleur. Une poignée de minutes plus tard, la messe était dite et le score sans appel de 3-0 en faveur de Paul Phoenix, couronnait Ryan Heart : champion du monde de Tekken 3 ! Le jeune anglais, sélectionné dans les salles d'arcade Namco, pouvait enfin laisser échapper un cri rageur de victoire, relayé par les applaudissements de la salle. S'ensuivit la cérémonie de récompense où Ryan Heart reçu des mains du patron de Namco, visiblement enchanté, un chèque de 5 000 dollars (un peu moins de 30 000 francs), la borne d'arcade Tekken 3, ainsi qu'une PlayStation (hummm...) ! Pour sa part, Jonas Nordstron éprouva bien des difficultés à sourire lorsque Chris Deering, directeur général de Sony Europe, vint lui remettre un chèque de 1 000 dollars ainsi que le blouson en cuir de Paul Phoenix. Interrogé sur l'utilisation de ses lots, Ryan déclara qu'il souhaitait mettre cet argent à la banque prouvant qu'on peut être un maître ès jeu vidéo, et garder la tête froide. Une soirée enjouée et riche en émotions qui contribue à la démocratisation du jeu vidéo. Une expérience que chacun souhaiterait voir se renouveler.





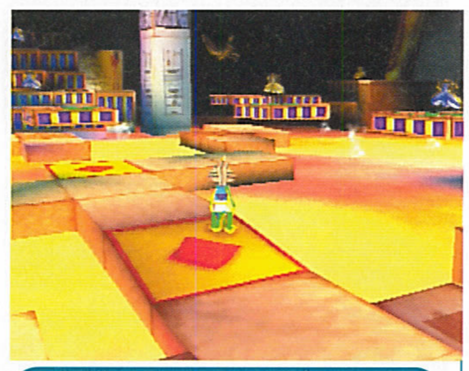
Par Dave Martinyuk

GEX CONTRE DR REZ

FINI DE LÉZARDER !

Editeur : Crystal Dynamics - Disponibilité : avril 99

Gex nous revient dans de nouvelles aventures toujours aussi décalées et tordantes. Le lézard-héros aura ici fort à faire pour éliminer son ennemi de toujours, le Dr Rez. Mais délivrer la pulpeuse Xtra - agent secret ô combien sexy - vaut bien tous les sacrifices…



Gex Ankhamon, puisque l'accoutrement s'y prête quelque peu, explore ici l'univers de l'Egypte ancienne. Joli…

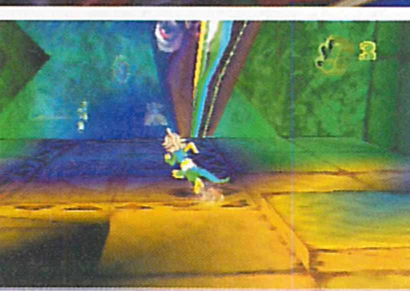
Les aventures de Gex ont toujours quelque chose de frais et d'original. Le concept de parodies de films et de séries télé fonctionne bien. Et puis l'inspiration est presqu'éternelle a-t-on envie de dire. De son titre original Gex 3 : Deep Cover Gecko, on retiendra un nombre : le 3. C'est en effet la troisième fois qu'on a l'honneur et l'avantage de pouvoir incarner le lézard télévore, et si le jeu se révèle agréable, il faut tout de même avouer qu'avec ce nouvel épisode les surprises sont a priori peu nombreuses. Gex 3, c'est le changement (un peu) dans la continuité (beaucoup). Depuis l'apparition de la 3D (Gex 2), ce mode de représentation semble être le seul envisageable pour Crystal Dynamics (la 2D ayant désormais un côté « has been » rédhibitoire). Résultat : ce troisième épisode ressemble à s'y méprendre au précédent. Faut-il le brûler pour autant ? Pas vraiment !



« MIROIR, MON BEAU MIROIR… »

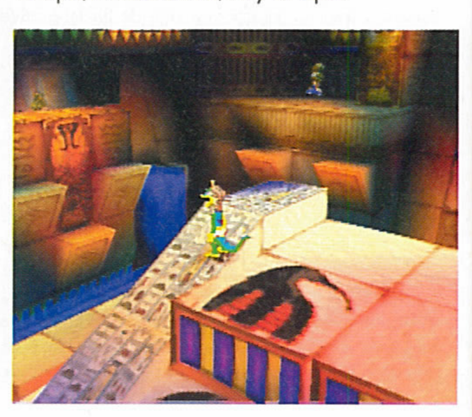
Trois choses frappent d'emblée et font immédiatement penser à l'épisode précédent : la musique, le mode de représentation et les graphismes. Pour la musique, les mêmes délires sonores ont été retenus, avec des thèmes rigolos et pêchus qui collent bien à l'action. Du côté du mode de représentation, le système de caméras tournantes a été repris. Censé être plus pratique qu'auparavant, il se révèle a priori toujours aussi handicapant puisqu'il faut sans cesse repositionner l'angle de la caméra pour mieux appréhender certaines situations. Cela dit, on est loin du syndrome Akuji, bien plus énervant encore dans ce domaine (et puis nous n'avons pas une version définitive du jeu). Enfin, en ce qui concerne les graphismes, ils sont toujours aussi fins et bénéficient, là encore, d'un rendu en mid-résolution assez bluffant. Si, contrairement aux allégations des développeurs (qui affirment proposer un jeu « totalement différent »), Gex 3 est identique à Gex 2, ce n'est pas pour autant un défaut. Qu'on cesse simplement de nous promettre des changements majeurs lorsque, manifestement, il n'y en a pas.







Vous pouvez vous servir des mitrailleuses, dans le niveau « War », pour éliminer projecteurs gênants et soldats trop entreprenants.



Carrefour, c'est le moment.

COFFRET "COLLECTOR" : METAL GEAR SOLID



Avec Carrefour je positive!

A PARTIR DU 26 FÉVRIER 1999.

1 200 coffrets disponibles.

FCA!BMZ SAUF : 69 VILLEURBANNE - 71 CHALON-SUR-SAONE NORD

Adresses, plan d'accès et services des magasins, tapez 3615 Carrefour (2,23 F la minute).

Par Kendy Ty

DARK STALKERS 3

ET UN JEU DE COMBATS CAPCOM, UN !

Editeur : Capcom/Virgin Interactive - Disponibilité en avril 99

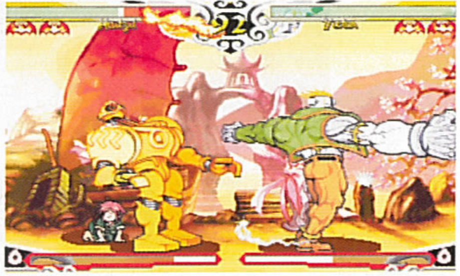
Les jeux de combats affluent de plus belle sur PlayStation ! Capcom revient, une fois de plus, avec un titre qui va vous donner froid dans le dos ! Premières impressions.





Dimitri possède un coup qui tue : il envoie une chauve-souris qui vous mord le nez !

Virgin annonce pour le mois d'avril la version européenne de Dark Stalkers 3. Reprenant fidèlement les options de jeu de la mouture japonaise, un total de dix-huit créatures de la nuit vous attend, ainsi qu'un mode d'édition de personnages très intéressants. Parmi les personnages issus du premier opus on retrouve Dimitri le précieux vampire, l'ourson géant Sasquatch, Victor l'humuncule, l'Egyptien Anakaris, Felicia et ses copines les chauves-souris, Rapter le hard-rocker mort, Rikuo l'homme-poisson, Talbath le loup, Donovan l'exorciste, et enfin le très « allumé » Pyron. Dans le registre des nouveautés, trois combattants font également leur apparition : le Petit Chaperon Rouge, Q-Bee la fillette-abeille et Jedah le suceur de sang qui se sape chez JPG. Un titre pas banal donc avec des héros qui n'en sont pas moins.







RIXE CHEZ LA FAMILLE ADAMS



Comme vous avez pu le lire plus haut, vous pourrez concevoir et customiser une des chimères de base. Un menu vous offrira la possibilité de modifier les couleurs des habits des protagonistes ou de les rebaptiser à votre guise. Ensuite pour accroître leur puissance, vous n'aurez qu'à



Le petit Chaperon Rouge met le feu à la piste de danse !

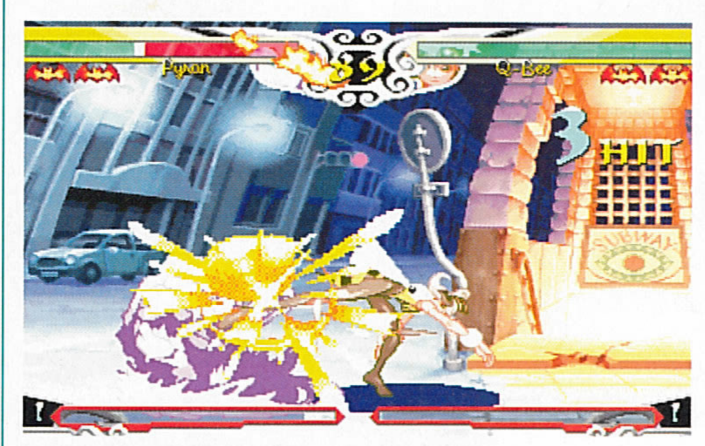
Jedah est doté d'une arme circulaire très aiguisée !



DARK STALKERS 3

Les vampires sur le Net

Si les créatures de la nuit vous inspirent ou attisent votre curiosité, un site français plutôt bien conçu éclairera votre lanterne sur le sujet. Divisé en plusieurs thèmes, vous saurez tout sur les origines du mythe ainsi que la place du vampire dans le cinéma et l'histoire. De plus une galerie vous propose de télécharger des photos de vampires issus du grand écran (Brad Pitt, Tom Cruise...). Pour plus de détails allez donc faire un tour sur le site Internet suivant, entre deux parties ! http://www.i-france.com/risbac/vampires/vampires.htm

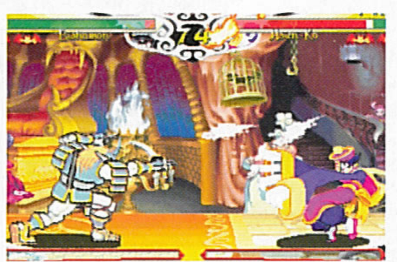




effectuer des séries de combats pour qu'ils gagnent des points d'expérience. Facile non ? D'autant plus que les données peuvent être sauvegardées sur Memory Card. En ce qui concerne le système de jeu, comme dans tous les softs estampillés Capcom, vous jouirez d'une panoplie de coups spéciaux à base de quarts de tours à la manette ainsi que trois super combos par monstre. Là aussi, de grandes améliorations ont été apportées au niveau de la maniabilité avec une plus grande tolérance pour sortir les attaques, ce qui était le défaut majeur du précédent épisode. Autrement l'animation est un véritable dessin animé et le style graphique, très inspiré des mangas au style médiéval, n'a rien à envier aux plus beaux jeux en 2D convertis sur PlayStation. Zyeutez donc du côté de la rubrique Travelling le mois prochain pour le test complet !





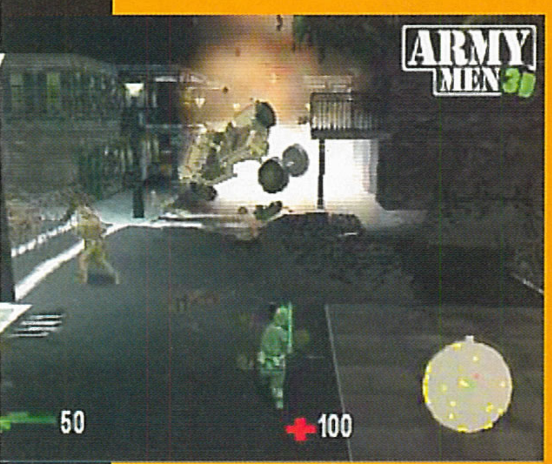


Par Julien Chièze



Le PC et l'ARCADE lâchent la PlayStation

IL Y A DES SIGNES QUI NE TROMPENT PAS ! EN EFFET LA CHASSE AUX TITRES POUVANT POSTULER POUR LA RUBRIQUE REMAKE DEVIENT DE PLUS EN PLUS LABORIEUSE ET, CE MOIS-CI, SEUL L'ÉDITEUR 3DO PERMET À CETTE PAGE DE VOIR LE JOUR. LES DÉVELOPPEURS SERAIENT-ILS EN TRAIN DE DÉSERTER LE NAVIRE ?











UPRISING X

« Rebellez-vous face à l'envahisseur extraterrestre, ne restez pas les bras croisés à lire ces quelques lignes. Qu'attendez-vous, désormais vos excuses ne sont plus valables puisqu'une PlayStation permet enfin de déclencher une insurrection digne du titre PC. Les réformés n'ont qu'à bien se tenir. » Hum, eh bien voici une introduction représentative du monde fascinant d'Uprising X, un univers fondé sur la peur constante des Roswell guerriers de l'espace. Installez-vous dans votre tankWraith et laissez parler la poudre ionique. Au cours des nombreuses expéditions punitives, il vous faudra un sens inné de la stratégie et de l'observation. Pourtant, pas de précipitation. Contrairement au métier de présentateur météo, devenir space marine ne s'improvise pas. Dès vos premiers contacts avec l'interface - pourtant allégée par rapport à sa version PC - vous comprendrez que le maniement des unités, la gestion de votre tank ainsi que l'élaboration de vos tactiques d'approche requerront un minimum d'attention et de précision. Cependant, afin que vos débuts de sauveur de la galaxie ne se transforment pas en calvaire ludique, la difficulté a été dosée de manière progressive. Eviter la panique permet en outre d'admirer les décors qui s'animent sous vos rétines à près de 30 images par seconde. Enfin, une tasse de cyber-cola et vous serez paré pour les affrontements les plus intenses. Bien plus orienté action que son équivalent PC, Uprising X a au moins le mérite d'avoir foi dans le futur ! Ah ! de mon temps…





ARMY MEN 3D

C'est étonnant comme des jeux semblent peu à l'aise en dépit de leur bel emballage aguichant à souhait. Pourquoi se sentir obligé de mentionner le terme « 3D » dans le titre, les images ne parleraient-elles pas d'elles-mêmes ? Après le bond futuriste du titre précédent, 3DO nous convie cette fois-ci à un retour en enfance. Army Men 3D met en scène nos chers petits soldats en plastique (pour la version en plomb, il faudra encore attendre) ! Youpi, toute une époque faite de rêves et d'insouciance où les repas étaient mitonnés avec amour, où le mot « fatigue » ne possédait pas encore de signification… Pourtant la désillusion a la bienséance de ne pas se faire attendre. En effet si la version PC pouvait encore offrir quelques bons compromis graphiques et stratégiques, l'adaptation sur PlayStation se montre bien décevante. Il ne suffit pas de se la jouer rétro pour convaincre. Pascal Sevran en est la preuve vivante ! Quoiqu'il en soit, nos petits bonshommes en plastoc à peine luisants et en pseudo 3D - tout s'explique, l'histoire de la 3D pas vraiment convaincante, il n'y a pas de hasard - vont devoir remplir poussivement de nombreuses missions se déroulant successivement dans le désert, la montagne puis dans les bayous. Même si l'action ne manque pas, on perd vite patience face à une maniabilité crispante et des graphismes baveux. Ce n'est pas gagné !









CIVILIZATION® II

ENFIN SUR PLAYSTATION

Développez votre civilisation depuis le début de son histoire (-4000 av. J.-C) jusqu'à l'époque de la conquête spatiale (2020 ap. J.-C).
Son développement dépendra en grande partie des décisions que vous prendrez en matière de politique, d'économie, de puissance militaire, de recherches scientifiques et d'expéditions d'explorations.
Faites les bons choix, battez-vous avec courage et guidez votre civilisation jusqu'à la victoire finale : la domination du monde.



SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com



Par Julien Chièze

INTERDIT aux + de 18 ANS

Depuis Motor Toon sorti à la naissance de la PlayStation, les jeux de courses délirants brillent par leur absence. Grâce à S.D.R., Sony compte bien changer de cap.

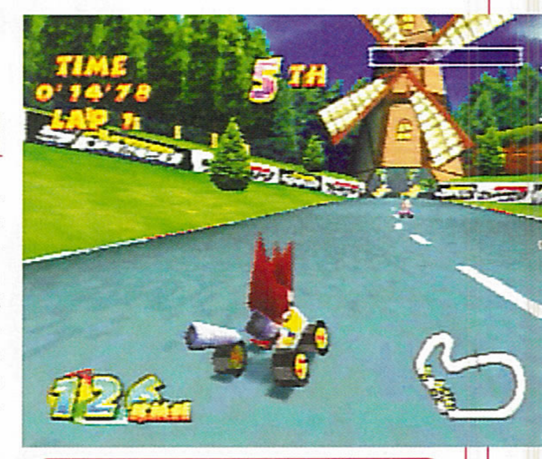
Editeur : Sony C.E. - Disponibilité : juin 99

PROJET S.D.R.
EN PISTE POUR DES COURSES CARTOON



Les armes bénéficient d'effets visuels sympathiques.

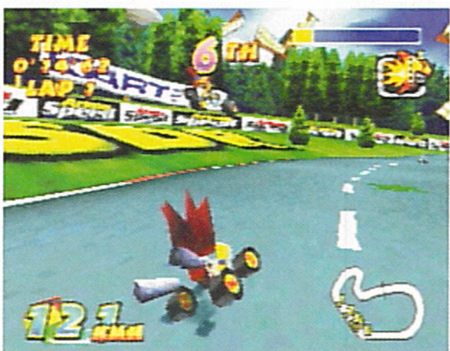
En 1999, le plan d'attaque de la firme s'oriente résolument vers la course automobile. Outre le fabuleux Gran Turismo 2 qui se profile à l'horizon pour la fin de l'année, l'éditeur compte sur un tout nouveau jeu appelé pour le moment Projet S.D.R ! Derrière ce titre au demeurant bien énigmatique se dissimule en fait une course délirante qui, par son univers cartoon et ses bonus excentriques, semble cibler un public jeune. Mais attention, les développeurs de Funcom, en charge du produit, nous garantissent que chacun y trouvera son compte et que les adultes devraient apprécier le réalisme des modèles de conduite. A vérifier. Quoiqu'il en soit, sur le papier, S.D.R. ne paraît pas des plus novateurs, il a au moins le mérite de pousser la PlayStation dans ses derniers retranchements d'un point de vue purement technique. Hum j'en vois déjà qui se pourlèchent les babines.



Certains décors regorgent de détails et s'affichent sans le moindre clipping (ou popping).








Maîtriser la technique du dérapage devient vite nécessaire pour figurer en bonne position.

TOUJOURS PLUS IMPRESSIONNANT

En effet chacune des 16 courses, truffées de raccourcis, prendra place au sein de quatre environnements graphiques variés, particulièrement détaillés, fins, colorés et tout et tout. C'est évident, les développeurs ont souhaité tirer la quintessence de la machine afin de faire bénéficier leur jeu d'un rendu inédit. Tout y passe : effets de transparence et lissage de textures à volonté, sans oublier une vitesse d'animation particulièrement soutenue. Bien qu'en cours de développement, le résultat est déjà des plus probants. Comparé à Diddy Kong Racing sur Nintendo 64, dont S.D.R. paraît fortement inspiré, le produit de Sony n'a pas vraiment à rougir malgré le fossé de 32 bits qui sépare les deux machines. Une sacrée performance ! Pourtant, bien plus qu'une simple démonstration du potentiel de la PlayStation, l'objectif de S.D.R. semble vouloir allier émerveillement visuel et plaisir de jeu. Une volonté bien souvent absente de nombreuses productions actuelles. Le problème le plus fréquent avec les titres qui vous font écarquiller les yeux à chaque image révèle parfois leur caractère globalement insipide. Rendre les courses aussi vivantes que

Funcom Production : le retour

C'est le 1er juillet 1993, qu'un petit groupe de 6 passionnés d'informatique (dont un seul développeur) décida de fonder Funcom Production basée à Oslo. Au bout de deux ans, la société qui comprenait alors près de 76 employés, publia ces deux premiers produits avant de passer aux choses sérieuses avec le développement de Pocahontas sous la licence Disney ! Ensuite vint le temps d'ouvrir un studio implanté à Dublin, puis de s'atteler en 1996 à la création de Casper, premier jeu PlayStation de Funcom ! Par la suite, si la société s'orienta plus vers le jeu en réseau et le monde mystérieux du PC, elle attendait le moment propice pour signer son grand retour sur console. L'année 99 marquera-t-elle le renouveau de Funcom ? Probablement.



crédibles dans un monde de toons n'est pas toujours évident. En ce qui concerne S.D.R., le programme gère les conditions météorologiques, ainsi que l'alternance jour/nuit de manière aléatoire ce qui renforce indéniablement le réalisme !

UN GAMEPLAY À PARFAIRE

Et les sensations de conduite, alors ? Eh bien force est de constater que pour le moment, la jouabilité ne convainc pas vraiment. A mi-chemin entre un style arcade et des modèles physiques proches d'une véritable simulation, S.D.R. ne peut pas être qualifié de jeu à la prise en main intuitive. Etonnant alors d'entendre que le dosage de la jouabilité des 9 véhicules (dont 3 cachés) fait partie des impératifs de l'équipe de développement et ce, depuis près d'un an et demi ! Enfin, méfions-nous des jugements hâtifs tant il reste encore du temps pour peaufiner tous ces éléments. En revanche l'un des atouts maîtres de S.D.R. réside dans son mode 4 joueurs en simultané via écran splitté ! En utilisant le précieux multi-tap (prévu pour être livré en bundle avec le jeu) vous pourrez ainsi inviter 3 amis et vous battre pour l'obtention de la pole position. Grâce à ce mode multiple, S.D.R. devrait très certainement gagner en convivialité. Enfin espérons-le puisque la version proposée n'intégrait pas encore cette option ! Bref si notre avis demeure encore mitigé, gageons que les développeurs parviendront à mettre à profit les mois restants afin de nous livrer un produit aussi beau qu'agréable à jouer. L'espoir fait vivre, non ?







Pour le moment, le niveau de difficulté semble bien trop élevé. Pas évident de finir en tête.



L'avis de Morgan, 9 ans

Depuis le temps que j'attendais un jeu comme celui-ci, me voilà comblé. Même si je n'y ai pas encore joué, je peux dire que S.D.R. est un titre qui devrait plaire à tous les fans de courses autos rigolotes ! Une nouvelle façon de jouer sans se prendre au sérieux et de s'éclater avec les copains.



Il est possible d'effectuer des départs canons afin de débuter la course dans les meilleures conditions.



Par Grégory Szriftgiser

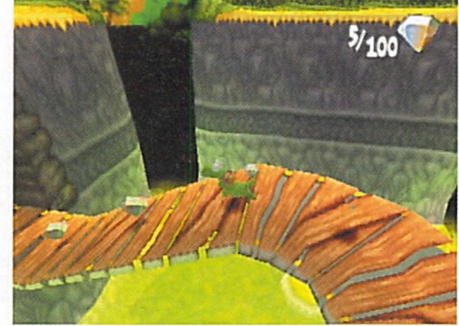
INTERDIT aux + de 18 ANS

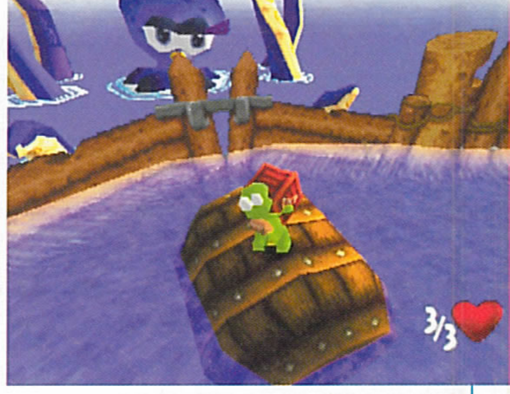
Croc, un des tout premiers jeux de plates-formes 3D avec une liberté de mouvements totale, s'apprête à faire son retour... en beaucoup mieux bien entendu !

Editeur : Electronic Arts - Disponibilité : été 99

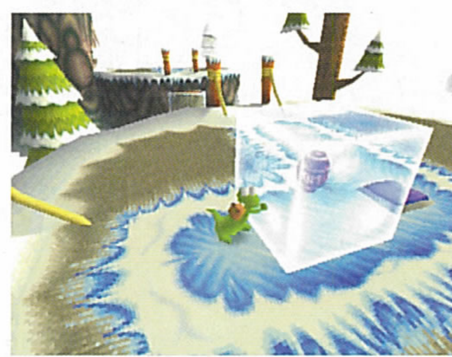
CROC 2







LE CROCO PASSE AU DUO !



Les puzzles restent classiques : interrupteurs, recherche/exploration, clés... mais ils étaient absents dans le premier.

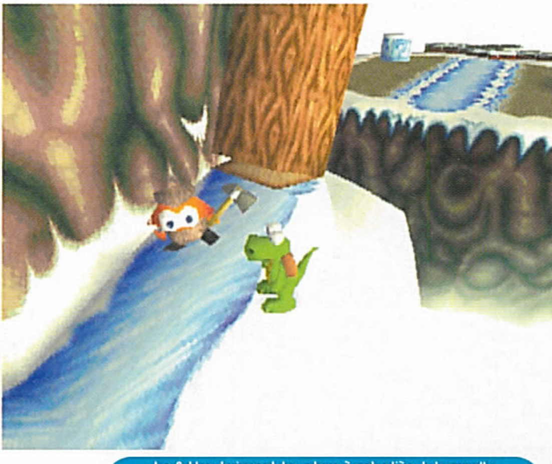
C'est bien simple, en surface rien n'a changé. Les développeurs d'Argonaut gardent en effet le principe original, avec un Croc qui se prépare une fois de plus à courir après le méchant Dante pour sauver des Gobbos prisonniers. A première vue, pas de grands changements dans cette suite, mais il suffit de regarder à nouveau le premier épisode pour se rendre compte des progrès réalisés. Et en réalité, Croc 2 = 2x Croc !

LE MÊME, EN PLUS

Tout a été amélioré. Le moteur 3D tout d'abord, a gagné en puissance. Ce qui nous donne un jeu plus fluide, plus rapide, mais aussi des niveaux plus vastes, et des chargements (loading) complètement imperceptibles. Les graphismes, eux aussi, ont été élevés au niveau supérieur, et c'est ainsi 35 styles graphiques différents promis par les développeurs qui vous attendront dans les quelques 45 niveaux du jeu !

Le gameplay garde les mêmes caractéristiques, avec cependant quelques nouvelles mécaniques de jeu pour Croc : il pourra donc sauter en longueur ou en hauteur en plus du saut normal, se balancer à une corde, saisir des objets et les lancer. Mouvements qui ont donc autorisé l'élaboration de nouveaux puzzles, qui accompagnent à merveille les phases d'action. De plus, les Gobbos étant doués de parole, vous aurez des dialogues et des mini-quêtes à accomplir. Certaines scènes tiennent même du mini-jeu, comme le deltaplane ou le karting, et pour finir, vous pourrez trouver parmi tous les éléments cachés dans le jeu une boutique où acheter avec vos cristaux des items donnant de nouvelles capacités, comme la vue subjective par exemple. Un titre qui risque de séduire les plus jeunes, mais aussi les autres !





Les Gobbos deviennent des acteurs à part entière de la nouvelle aventure. Ils vous demanderont souvent des services.

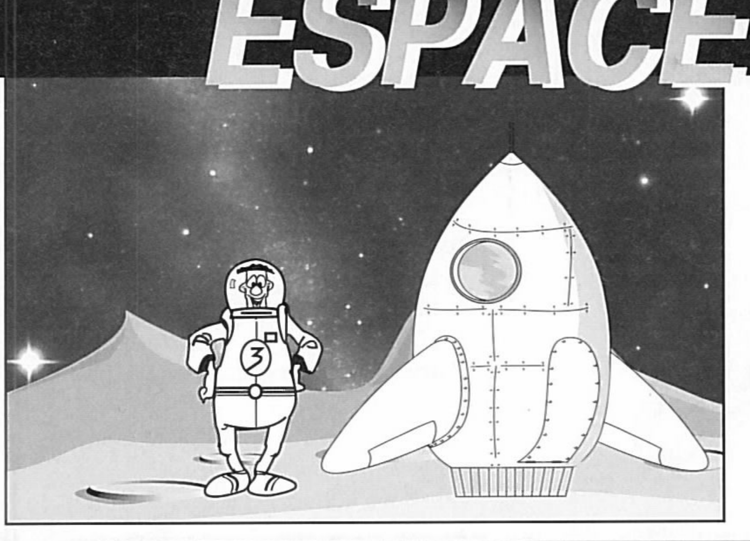


L'avis de Morgan, 9 ans

Eh oui, encore un jeu de plates-formes ! Mais cette fois, ce sera encore plus beau que le premier volet où l'on a découvert Croc ! Et j'espère aussi que ce sera beaucoup plus intéressant. C'est toujours très mignon, il y a plein de nouveaux mini-jeux, et c'est aussi drôle ! Je l'attends avec beaucoup d'impatience !

ESPACE 3 games

Le spécialiste de la Playstation





PLAYSTATION + DUAL SHOCK
+ 100 F de bon d'achat
790 F

PLAYSTATION

→ Volant + Pédalier + Montre **399 F**
→ Psychopad **299 F**
→ Pistolet **199 F**
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + CARTE MEMOIRE	169,00
AKUJI	369,00
ALUNDRA	349,00
APOCALYPSE	299,00
ATLANTIS	349,00
BUG'S LIFE	**349,00**
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE VIDEO	299,00
BATTLESHIP	299,00
BREATH OF FIRE 3	349,00
BIG AIR	349,00
BUGGY	299,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A GROOVE	349,00
BUST A MOVE 3	199,00
BUST A MOVE 4	**269,00**
CAESAR 2	299,00
CC : MISSION TESLA	299,00
CENTIPEDE 2000	349,00
CIVILISATION II	369,00
COLLIN MC CRAE RALLY	369,00
COLONY WARS : VEGENCE	349,00
CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE	349,00
COOLBOARDER 3	349,00
CRASH BANDICOOT 3	**349,00**
DEAD OR ALIVE	349,00
DEVIL DICE	349,00
DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE	299,00
DUKE : TIME TO KILL	369,00
EGYPTE	349,00
ELIMINATOR	349,00
FIFA 98	199,00
FIFA 99	369,00
FIFA COUPE DU MONDE	199,00
FORMULA ONE 98	359,00
GLOBAL DOMINATION	**349,00**
GRAN TOURISMO	299,00
GRAW STREAM SAGA	**299,00**
GUARDIAN CRUSA DG	**369,00**
HEART OF THE DARKNESS	349,00
HUGO	349,00
ISS PRO 98	369,00
J. MADDEN 99	369,00
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	249,00
KKND 2	329,00
KENSEI SACRED FIRST	349,00
KNOCK OUT RINGS	**369,00**
LE 5È ELEMENT	349,00
LEGACY OF KAIN II	**369,00**
LIVE WIRE	**349,00**
LUCKY LUCKE	349,00
MEDIEVIL	349,00
MEGAMAN X4	**299,00**
METAL GEAR SOLID	**369,00**
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY + MONOPOLY DE VOYAGE	329,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00
MOTO RACER 2	369,00
MUSIC	**299,00**
NBA 99	369,00
NHL 99	369,00
NINJA	369,00
ODD WORLD + PAD	199,00
ODD WORLD L'EXODE D'ABBE	**369,00**
ODT	369,00
POCKET FIGHTER	299,00
POPULOUS A L'AUBE DE LA CRÉATION	369,00
PREMIER MANAGER 98	299,00
PRO BOADERS	**349,00**
PRO PINBALL BIG RACE	**299,00**
PSYBADEK	299,00
RAT ATTACK	369,00
RESIDENT EVIL 2	369,00
RISK + SOURIS	329,00
RIVAL SCHOOL	349,00
RIVEN	299,00
ROGUE TRIP	349,00
ROLL CAGE	**369,00**
SPORT CAR GT	369,00
SPYRO	349,00
STREAK	369,00
STREET SKATER	349,00
STREET FIGHTER COLLECTION	**329,00**
TAI FU	**369,00**
TAIL CONCERTO	299,00
TENCHU	299,00
TEKKEN 3	**399,00**
TIGER WOOD 99	**369,00**
TOCA TOURING CAR 2	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	169,00
TOMB RAIDER 3	**359,00**
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	249,00
V2000	329,00
VERSAILLES	299,00
VICTORY BOXING 2	349,00
V BALL BEACH VOLLEY	329,00
WARZONE 2100	**369,00**
WILD 9	349,00
WILD ARMS	299,00
WWF WARZONE	329,00
XENOCRACY	349,00
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
YANNICK NOAH TENNIS	369,00

• ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF	349,00
• VOLANT ACT LABS avec cart. PSX	790,00
• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• SOURIS	149,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• MANETTE TURBO	49,00
• RALLONGE MANETTE	69,00
• MEMORY CARD	49,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	169,00
• PRISE PERITEL RGB	49,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• GAME BOOSTER	399,00
• **MANETTE DUAL SHOCK**	**199,00**

PROMO PSX

BATTLE SPORT	99,00
BLOODY ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
CASTLE VANIA	169,00
COLONY WARS	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
COURIER CRISIS	99,00
CROC	169,00
DESCENT 2	149,00
DIABLO	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DISCWORLD 2	149,00
DISRUPTOR	129,00
DOOM	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
EXPLOSIVE RACING	149,00
FANTASTIC FOUR	149,00
FORMULA ONE 97 + PAD	169,00
FORSAKEN	169,00
G POLICE	149,00
GRID RUN	99,00
GTA	169,00
HERCULE	149,00
IRON AND BLOOD	89,00
ISS PRO	169,00
JURASSIC PARK 2	129,00
KILLING ZONE	99,00
LBA	149,00
LEGACY OF KAIN	149,00
MAGIC CARPET	99,00
MAGIC THE GATHERING	99,00
MDK	99,00
MICKEY	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199,00
NASCAR 98	149,00
NBA IN THE ZONE 2	99,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 98	149,00
NEED FOR SPEED 2	169,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ONE	149,00
PANDEMONIUM 2	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	149,00
PROJECT X2	129,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	169,00
RESIDENT EVIL	169,00
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RIDGE RACER REVOLUTION	149,00
ROAD RASH 3D	199,00
ROCK N ROLL RAGING 2	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SLAM AND JAM 96	69,00
SOUL BLADE	149,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	169,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
TEKKEN 2	149,00
TIME CRISIS	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUNEL B1	99,00
V RALLY	169,00
VANDAL HEART	99,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
X MEN	129,00

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél. 01 48 05 42 88 - 01 48 05 50 67


Lundi : 13h-19h - Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél. 01 40 27 88 44


Lundi au Samedi :10h-19h

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
N° client : .... (si déjà client chez nous)
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❐ SUPER NINTENDO ❐ MEGADRIVE ❐ 3 DO ❐ PLAYSTATION ❐ SATURN ❐ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❐ Chèque postaux ❐ Chèque bancaire ❐ Contre Remboursement + 35 Frs ❐ Mandat Cash
❐ Carte Bancaire N° I__I__I__I__I I__I__I__I__I I__I__I__I__I I__I__I__I__I
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../................ Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE (2.23 F/min)

PLAYSTATION 03/99

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

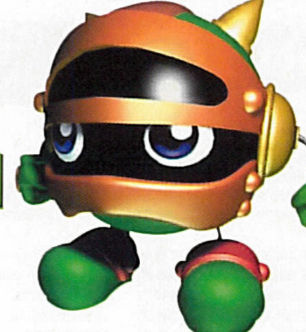
Par Kendy Ty

INTERDIT aux + de 18 ANS

Mucho transcende les Bomberman-like en créant un nouveau genre plus subtil dans son concept. Un jeu pour les plus jeunes ?

Editeur : Titus - Disponibilité : avril 99

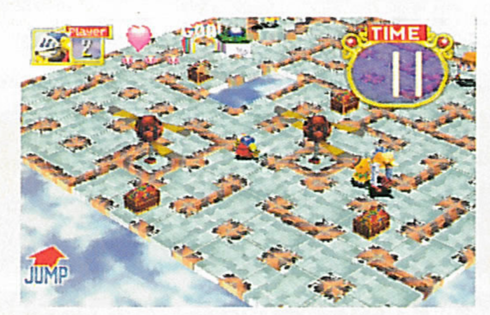
MUCHO
QUAND BOMBERMAN JOUE À DEVIL DICE







Certains tableaux possèdent des téléstransporteurs qui vous amènent vers d'autres mondes.





Une zolie princesse se fait enlever par des monstres et vous devez la délivrer en traversant pas moins de dix stages à la difficulté croissante. Quelle originalité... Cela dit, Mucho annonce les prémices d'un nouveau style de jeu alliant intelligemment arcade et réflexion. Il reprend des ingrédients à succès de titres tels que Bomberman ou Devil Dice, pour créer un mixe au principe inusité. En effet, du soft d'Hudson, il en tire la représentation de l'aire de déplacement et, de l'autre, la possibilité d'effectuer des rotations de parcelles de terrain pouvant modifier la géographie du niveau. En fait, s'il existait une équation pour définir Mucho, elle serait la suivante : Bomberman + Devil Dice = Mucho ! Mais tout cela mérite plus d'éclaircissements, me direz-vous...



Les graphismes sont mignons et colorés.

L'avis de Morgan, 9 ans

Mucho n'est pas aussi simple que cela. D'accord, c'est mignon, c'est coloré, mais la difficulté du jeu est de plus en plus élevée. C'est vrai que, pour une fois, on a un mélange d'action et de réflexion, qu'on ne trouve pas partout. Moi, j'aime pas mal. A chacun de voir !



LE CERVEAU DE M. PATATE

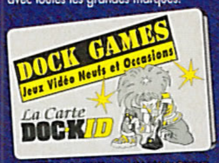
Pour commencer, vous disposez au départ d'un panel de cinq personnages « patatoïdes » aux caractéristiques distinctes en vitesse de motricité et d'attaque. Graphiquement très mignons et japonais, les héros varient de l'insolent Mexicain au preux chevalier. Quant au but du jeu, il s'agit de sortir du tableau en un temps restreint. La géographie des niveaux étant parfois impraticable, vous serez souvent obligé de faire pivoter la case sur laquelle vous vous trouvez pour avoir accès aux chemins menant aux coffres. Les coffres rouges donnent des bonus (temps supplémentaire, options de sauts, invincibilité temporaire...) tandis que les coffres bleus libèrent de petites créatures bienfaisantes. Une fois tous les êtres libérés, ceux-ci vous dévoileront la sortie du niveau. Facile non ? En fait les parties ne sont pas si évidentes que cela et l'affaire se corse assez rapidement dans les stages supérieurs... Bref, les amateurs de Bomberman vont trouver, à coup sûr, chaussure à leurs pieds !

DOCK GAMES®

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION + 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE **790F**

Si ton trip c'est de t'éclater en freeride, Proboarder est la seule simulation de snowboard où tu peux dévaler dans les pistes de poudreuse, sur des montagnes et un environnement entièrement en 3D. *PSX*

NEW





La nouvelle génération de jeu en 3D Action/Aventure. Une histoire passionnante dans un monde gothique à l'atmosphère oppressante, Soul Reaver vous replonge dans l'univers inquiétant du pays de Nosgoth. *PSX*



Big Air vous offre un réalisme inégalé avec des marques, des sportifs, des stations de ski top et une bande son à tout casser ! *PSX*

METAL GEAR
PlayStation.

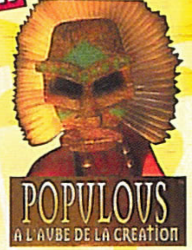
NEW



Incarnez Solid Snake, un espion hors norme, dans un univers en 3D et en haute résolution. Action, stratégie et tactique seront les clés de votre réussite ! *PSX*

3615 CODE DOCK GAMES(2) (2)MSE, 2,23f/mn





Vous naissez Chamane et à l'aide de vos pouvoirs divins, vous affrontez les divinités rivales dans le but de conquérir six mondes et de recevoir ainsi la plus grande des récompenses : la consécration de votre Chamane en déesse *PSX*



TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)
(2)MSE, 2,23f/mn

Présent au Salon de la Franchise du 19 au 22 mars 99 (stand C2-D1)



FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS		Tél : 01.43.52.70.23
AUTUN	NOUVEAU	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE		Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.20.51.44.75
LIMOGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2	NOUVEAU	Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD	NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NANCY CENTER	NOUVEAU	(consulter le minitel)
NEVERS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 0 4.66.21.81.33
NIORT		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ		Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.22.92.28.85
SENLIS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.44.25.56.64
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.46.70.35.89
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE		Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	NOUVEAU	Tél : (2) 514 67 37

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

DOCK GAMES RACHETE CASH* VOS ANCIENS JEUX

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer

Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES

L'actualité ne connaît pas d'interruption. Les informations, les rumeurs circulent et se propagent à une vitesse hallucinante. L'important reste alors d'effectuer un choix, de trier le juste du faux. C'est animés par ce souci de précision que nous vous dévoilons, entre autres, les premiers renseignements concernant la PlayStation 2, le palmarès d'un des plus grands salons de l'informatique au monde, ainsi que les réactions de Sony face au rejet de sa plainte contre la commercialisation de l'émulateur PlayStation. Les mois à venir risquent d'être passionnants !

Sony refuse l'émulation

Alors que les copies pirates de jeux vidéo se généralisent dangereusement, créant ainsi des millions de dollars de manque à gagner pour les éditeurs, il existe désormais un moyen de copier la PlayStation en elle-même ! Pour y parvenir, il vous suffira d'acquérir un émulateur répondant au nom de Virtual Game Station édité par la société Connectix (déjà à l'origine du Virtual PC) pour la modique somme d'environ 300 francs. Tournant, pour le moment, uniquement sur un Macintosh G3 équipé d'un OS américain, ce logiciel permet alors de reproduire à l'identique le fonctionnement d'une véritable PlayStation ! Vous achetez un CD de jeu, vous l'introduisez dans le lecteur CD de votre ordinateur et vous pouvez jouer comme si de rien n'était. En brisant les défenses de la console, Connectix facilite ainsi le piratage sauvage. A terme, ce genre de pratiques menace de ravager l'industrie du jeu vidéo car, en rendant accessible à tous le piratage de logiciels, chacun contribuera sans s'en rendre compte à couper les fonds des sociétés de développements. Bien évidemment, Sony ne pouvait rester les bras croisés face à une action « portant atteinte aux droits à la propriété intellectuelle » de sa machine mais mettant aussi en danger ses éditeurs tiers. Sony C.E. a donc assigné Connectix devant les tribunaux américains, pensant obtenir immédiatement gain de cause. Pourtant, allant à l'encontre du géant de l'informatique, la Cour de justice de San Francisco a rejeté la plainte permettant ainsi à Connectix de reprendre la commercialisation de son émulateur. Même si Connectix clame vouloir « donner à chacun la possibilité de choisir la machine avec laquelle il désire utiliser ses jeux PlayStation », il paraît évident que la décision de la Cour de San Francisco risque d'ouvrir la porte à des déviances difficilement maîtrisables. Bien que particulièrement abattu par cette décision, Sony compte bien faire appel et mener une véritable croisade contre les émulateurs de produits encore commercialisés tels que la PlayStation. Une bataille de longue haleine pour la survie du jeu vidéo est en train de naître.

La vague nostalgique sur PlayStation

Les vrais accros vous le diront : « il n'existe pas de jeu aussi captivant que Speedball ! ». Même si la passion les aveugle quelque peu, il est indéniable que ce titre de football futuriste a créé un engouement général, lors de sa sortie sur Amiga et Atari ST. Les raisons de son succès sont limpides : une prise en main immédiate combinée à un véritable plaisir de jeu. A l'époque, ce jeu s'imposait comme une bombe dans toute sa ludique splendeur. Depuis des années, les fans n'ont donc pas cessé d'envoyer des lettres à l'éditeur, réclamant une adaptation utilisant le potentiel technique des consoles actuelles. Des bouteilles à la mer qui ont finalement trouvé écho. En annonçant l'arrivée imminente d'une version PlayStation baptisée Speedball 2100, le développeur Bitmap Brothers a décidé de relever le défi. Cette adaptation atteindra-t-elle le niveau de l'original ? Dans un registre identique, Tecmo a pris l'initiative de poser la question suivante, via son site Internet : « Achèteriez-vous un nouveau Ninja Gaiden édité par Tecmo ? ». Les intéressés d'une conversion du mythique titre 8 bits peuvent immédiatement faire entendre leur voix, en se connectant au http://www.tecmo.co.jp Une habile manière d'éviter de coûteuses études de marché et de satisfaire les fans du monde entier. Une expérience qu'on souhaiterait voir se généraliser.



La « success story » selon Electronic Arts

On a beau dire : le milieu de l'industrie du jeu vidéo s'inspire fortement de la jungle. Comprenez par là que le plus fort, c'est-à-dire, dans un langage plus urbain, le plus riche, a toujours le dernier mot. Pour étayer ce raisonnement, prenons, par pur hasard, le cas d'Electronic Arts. Comme la plupart d'entre vous le savent, l'éditeur américain se positionne en tant que leader absolu dans le secteur (édition) se permettant même de devancer Sony, Nintendo et Sega ! Le monde d'EA s'avère des plus idylliques : les succès s'accumulent grâce à des titres à la qualité incontestable et l'argent coule à flot. Pourtant, malgré les tentatives de diversification, l'édifice repose quasi uniquement sur la gamme sport et plus précisément sur les simulations de football euro et U.S., de golf, de hockey sur glace, de basket-ball et, depuis peu, de boxe. C'est clair, dans ce domaine, les insolents compétiteurs ne parviennent même pas à se partager les miettes, il n'y en a pas ! Ainsi, après avoir balayé la concurrence, renouveler ses droits d'exclusivité pour les 8 prochaines années sur les licences FIFA, FIFA Coupe du Monde et UEFA devient presque routinier. Le succès appelle l'argent, puis l'argent la puissance. C'est indéniable, la gestion d'EA a tout du cercle vertueux mais, à terme, sans concurrence, le consommateur ne risque-t-il pas d'être abusé (les réactualisations annuelles…). On peut se demander qui osera encore défier le géant ?

Faites-vous entendre

Depuis plusieurs mois, vous avez probablement remarqué la présence, dans nos castings, de liens Internet vous permettant d'élargir la lecture de ces articles. Dans le cadre de la rubrique Planète Rushes, nous souhaitons exploiter de manière plus importante et efficace cette possibilité. Pour y parvenir, en répondant au mieux à vos attentes, ceux qui souhaitaient envoyer leurs propositions peuvent désormais le faire via Internet à l'adresse suivante : jchieze@hfp.fr. Merci à tous.



Metal Gear se venge sur PC

Aussi étonnant que cela puisse paraître, Metal Gear Solid aura donc été l'un des produits les moins rentables de l'année, pour Konami au Japon ! Avec ses pauvres 700 000 exemplaires vendus sur l'archipel, les aventures furtives de Solid Snake n'ont pas vraiment convaincu. Pour se refaire une santé et rentabiliser un peu le considérable investissement initial, Konami a décidé de publier son titre sur PC ! Une première, pour l'éditeur. Comme on pouvait s'y attendre, la principale amélioration de cette version sera d'ordre technique, puisque le jeu prendra en compte les toutes dernières cartes accélératrices 3D. Pourtant, il ne paraît pas improbable que quelques nouveautés soient aussi au rendez-vous, qui sait ? En attendant de voir ce que peut donner l'adaptation PC de l'un des meilleurs titres console de cette décennie, je vous convie à profiter de sa version PlayStation déjà excellente et qui elle, au moins, ne plantera pas ! Eh oui, pensez à ceux qui vont encore devoir ronger leur frein durant de longs mois avant d'admirer le chef-d'œuvre d'Hideo Kojima. C'est vraiment pas de chance, les gars.

La PlayStation 2 dans les starting-blocks

A force de guetter la moindre annonce concernant la nouvelle console de Sony, certains ont fini par se décourager, allant même jusqu'à qualifier d'attentiste la démarche du constructeur ! Ces impatients adeptes de la vitupération risquent de devoir présenter leurs excuses en ce début de mois de mars. Nous y voici enfin : le voile enveloppant la tant attendue PlayStation 2 va probablement être définitivement levé. Alors que les rumeurs enflent à vue d'œil et que les premières hypothétiques spécifications abondent, Sony semble finalement décidé à franchir le pas. Pour cela, les plus influents acteurs du jeu vidéo ont été conviés à une gigantesque soirée en l'honneur des 50 millions de consoles vendues. Pourtant, au-delà de l'aspect mondain de la soirée, Sony aurait précipitamment annoncé que « le voyage vaudrait véritablement la peine » ! Même s'il ne faut pas trop extrapoler, le moment paraît idéal pour présenter une riposte face à la Dreamcast de Sega qui remporte un succès grandissant sur l'archipel nippon (près de 700 000 machines vendues en 5 mois). En attendant un plus ample compte-rendu dans le prochain numéro, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous livrer la liste des composants éventuels qui équiperont vraisemblablement la PlayStation 2 ; les spécialistes apprécieront. En collaboration avec Toshiba, Sony a en effet dévoilé une nouvelle architecture 128 bits aux caractéristiques suivantes : 10 Floating-Point MACs, 4 Floating-Point Dividers, un décodeur MPEG2 (pour les applications DVD), un contrôleur DMA 10-channel. Une configuration particulièrement puissante et optimale pour le jeu ! Pour clore le chapitre des rumeurs, il semblerait que les kits de développement de la PlayStation 2 soient désormais achevés et que des sociétés telles que Square (Final Fantasy), Capcom (Resident Evil), Konami (Metal Gear Solid), Namco (Tekken) ou encore Enix (Dragon Quest) aient été parmi les premières à les recevoir ! Un vent frais s'apprête à souffler pour le plaisir de tous les joueurs.

Guillemot compte avec le Canada

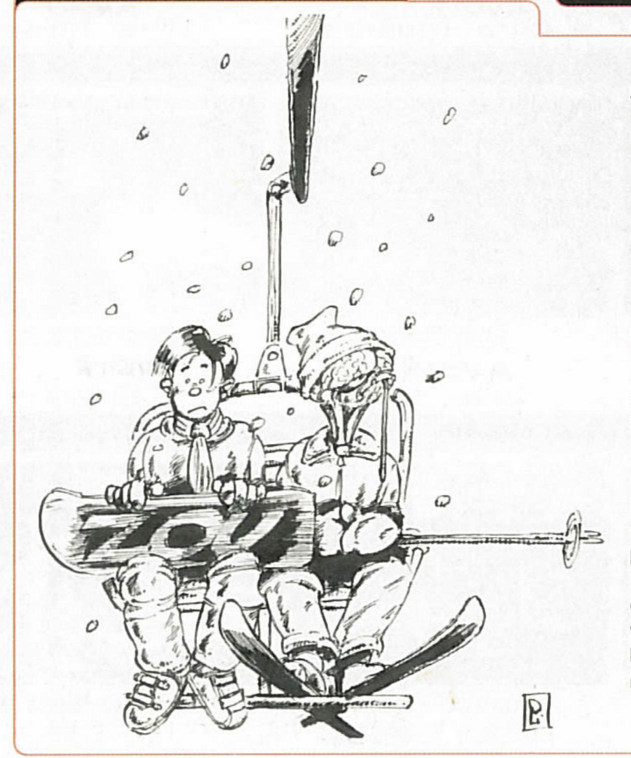
Le Canada, nouvelle terre d'accueil des éditeurs français ? Probablement ! Après Infogrames et Ubi Soft, c'est au tour de Guillemot de créer une infrastructure aux alentours de Montreal. Pour Alain Pakiry, l'objectif est « de renforcer l'implantation de Guillemot en Amérique du Nord et, grâce à des employés extrêmement qualifiés, nous pourrons aborder le XXIe siècle avec des équipements à la pointe de la technologie ». Aidée financièrement par le gouvernement de la province du Québec qui déboursera près de 25 millions de dollars pour l'occasion (une bagatelle de plus de 140 millions de francs), la société française prévoit d'employer plus de 300 personnes d'ici 5 ans. Alors que le marché du jeu vidéo enregistre, année après année, des résultats en hausse constante, les efforts consentis par les entreprises françaises afin de jouer les premiers rôles paraissent particulièrement louables. Il ne reste plus qu'à espérer que ces actions porteront leurs fruits.

La Milia prime les consoles

Comme tous les ans, sur la croisette de Cannes, le Milia 99 se clôturait par l'attribution de ses prix. Dans une atmosphère de show à l'américaine, les meilleurs titres distribués en France au cours de l'année, toutes machines confondues, se voyaient donc primés. Pourtant, au-delà du tapage médiatique, il paraît intéressant de se pencher sur le clivage PC/console existant dans les six catégories concernant le jeu vidéo. En observant le classement, on peut remarquer le net avantage des réalisations consoles (primées à 5 reprises), sur les productions propres au monde PC (primées à 3 reprises). Cependant, l'essentiel est d'observer le caractère hégémonique de deux jeux en particulier : Gran Turismo et Zelda : The Ocarina of Time. En effet, chose rare dans le milieu, ces deux titres ont su remporter à la fois l'approbation des professionnels et celle du public. En tête des ventes de l'année et ambassadeurs du beau jeu, ces rivaux ont tout simplement contribué à une évolution positive des jeux vidéo, en instaurant de nouveaux standards d'excellence. Au final, le classement est le suivant :

Meilleur jeu d'action : Wargasm (PC)
Meilleur jeu d'aventure : Zelda : The Ocarina of Time (Nintendo 64)
Meilleur jeu de stratégie : Populous 3 (PC et PlayStation)
Meilleur jeu de simulation : Gran Turismo (PlayStation)
Jeu au gameplay le plus impressionnant : Zelda : The Ocarina of Time (Nintendo 64)
Meilleur jeu à plusieurs : Starcraft (PC)
Prix Spécial du Public : Gran Turismo (PlayStation)

Léon lâche les zombis pour le snowboard



Après avoir nettoyé la ville de Raccoon City de fond en comble, après avoir exterminé jusqu'au dernier zombi, Léon Kennedy, le courageux policier de Resident Evil 2, a enfin décidé de passer quelques vacances à la montagne. Ah, la fraîcheur des pistes enneigées, quel plaisir de pouvoir surfer en paix. Afin de rendre ce moment possible, Capcom a jugé bon d'inclure Léon en tant que personnage caché, dans son prochain jeu de snowboard, Tricky Sliders ! Réaliser des grabs monstrueux, se la donner grave en pleine compétition de half pipe, Léon adore ça. Et puis, de toute manière, avec son look inimitable et son costume de survivant, il y a peu de chance qu'il passe inaperçu. Cependant, ne nous emballons pas trop vite car, à l'heure actuelle, il n'est pas encore certain que le jeu trouve son chemin vers nos latitudes. Si ce n'est pas le cas, il suffira alors de mettre son CD de Resident Evil 2 dans le boîtier de Cool Boarders 3 et, en fermant les yeux, votre imagination devrait pouvoir s'occuper du reste. En cherchant bien, on trouvera peut être un zombi caché derrière un chalet...

Les incontournables
Les plus attendus

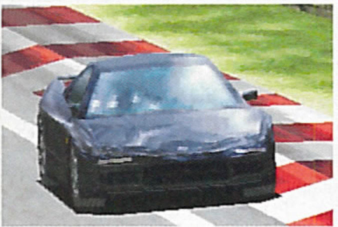
L'attente continue ! Pourtant, en ces temps de disette, les promesses d'un avenir radieux se précisent de plus en plus. Gran Turismo 2, Um Jammer Lammy, Final Fantasy VIII (pourvu qu'il sorte !) Prince Naseem, pour ne citer que ceux-là. Autant de titres que l'on veut déjà voir en best-seller, et par la même occasion, dans nos chaumières.

LES INCONTOURNABLES



LE PLUS ATTENDU

Course auto



Gran Turismo
AVOIR
Editeur : SONY C.E.



Colin McRae Rally
AVOIR
Editeur : Codemasters



Rollcage
AVOIR
Editeur : Psygnosis



Gran Turismo 2
ATTENDU
Editeur : Sony C.E.J.

Combat



Tekken 3
AVOIR
Editeur : Namco



Soul Blade
AVOIR
Editeur : Namco



Rival Schools
AVOIR
Editeur : Capcom



Bloody Roar 2
ATTENDU
Editeur : Hudson

Sport



FIFA 99
AVOIR
Editeur : EA Sports



Yannick Noah All Stars Tennis'99
Editeur : Ubi Soft



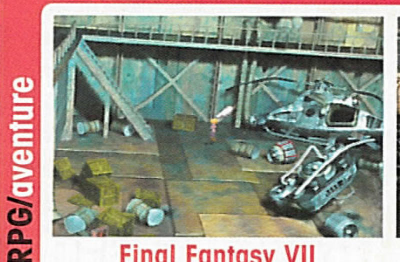
Knockout Kings 99
Editeur : EA Sports



Prince Naseem
Editeur : Codemasters

LES INCONTOURNABLES — LE PLUS ATTENDU

RPG/aventure


Final Fantasy VII
AVOIR
Editeur : Squaresoft


Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E.
AVOIR


Wild Arms
AVOIR
Editeur : Sony C.E.


Final Fantasy VIII
ATTENDU
Editeur : Squaresoft

Action/aventure



MediEvil
Editeur : Sony C.E.


L'Exode d'Abe
AVOIR
Editeur : GT Interactive


Metal Gear Solid
AVOIR
Editeur : Konami


Silent Hill
ATTENDU
Editeur : Konami

Jeux de tirs


Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis


Duke Nukem 3D
Editeur : GT Interactive


Exhumed
Editeur : Take 2 Interactive

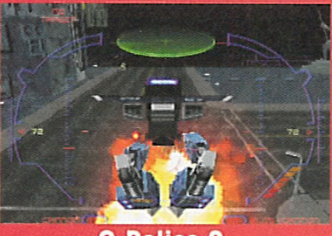
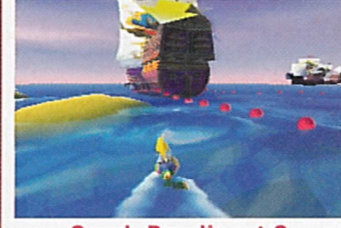

G-Police 2
Editeur : Psygnosis

Plate-forme

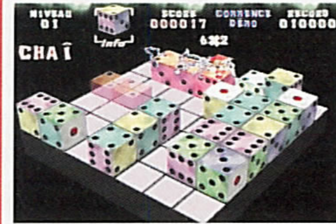

Crash Bandicoot 3
AVOIR
Editeur : Sony C.E.


Spyro le Dragon
Editeur : Sony C.E.


1001 Pattes
Editeur : Disney Interactive


Croc 2
Editeur : Electronic Arts

Bizarre



Devil Dice
Editeur : Sony C.E.


Music
Editeur : Codemasters


Bust a Groove
Editeur : Enix



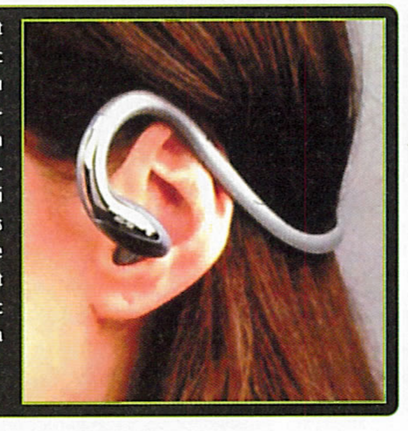
Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

INTERNET

Encore beaucoup de questions techniques ce mois-ci. Dimitri qui habite à Roubaix, dans sa lettre illisible, me demande comment je fais pour jouer avec mon « gros paddle à 102 touches ». Sache que ce paddle est un clavier. J'ai soumis ta lettre à un graphologue, il souhaite te voir au plus vite.

NET...TOY@GE @ SEC

Bonaldi online



Bon dieu mais c'est bien sûr ! Pourquoi personne n'y avait pensé avant !? Un casque pour écouter son walkman avec une casquette sur la tête ! Rhaa, je suis passé à côté du pactole, c'est clair, j'aurais pu me faire des millions. Et dire que j'avais eu l'idée de faire un système d'exploitation ultra-convivial en 1987. Un système où il suffisait de cliquer sur des icônes pour lancer des programmes et qui était stable, mais pas trop. Seulement, on ne protège pas ses brevets et on se fait voler l'idée par d'autres. Bon, je vais finir de perfectionner ma dernière invention : un petit animal virtuel qu'on trouverait dans un porte-clés et avec lequel on pourrait jouer, lui donner à manger... Ça va cartonner.
http://www.gadgetguru.com/

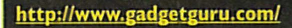
Adjugé vendu !



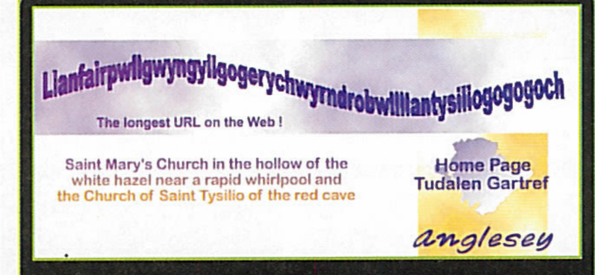
J'avais un mauvais souvenir de mon expérience lors d'une vente aux enchères. Je m'étais vu adjugé une collection complète de soldats de plomb d'époque napoléonienne pour 12 000 francs. Tout ça, parce que je faisais signe à une femme qu'elle avait un mouchoir usagé collé sur sa jupe. Maintenant que les enchères existent sur Internet, je suis beaucoup plus serein. D'ailleurs, j'ai vu une petite imprimante laser mise à prix à 800 francs. Elle me plaît bien. Par contre leur lot de 300 cartouches VCS Atari à 12 000 francs, comment ils hallucinent. Non, maman !! Appuie pas là !
http://france.qxl.com/

Carte de presse 45771



Pas facile le travail de journaliste, surtout quand il faut faire de l'investigation. Enfin bon, je me lance, hein. Alors, je vais me commander des raviolis-crevettes, des brioches pékinoises, deux assortiments à la vapeur, un canard sauté au gingembre, un poêlon aux fruits de mer, une pizza végétarienne, une fricassée de volaille et des lychees au sirop comme dessert, pour digérer. Un grand moment de note de frais.

http://www.eatonline.fr/ pour commander des repas sur Internet.

Guiness Book



Comment faire parler de soi quand on est une ville paumée d'Angleterre ? Eh bien, on dépose l'adresse Internet la plus longue d'Angleterre : http://llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwllllantysiliogogogoch.co.uk/. Le pire c'est qu'ils essayent de nous faire croire que ça veut dire quelque chose en vieil écossais. En tout cas, la ligue Internationale de Scrabble® a rejeté le mot de manière catégorique.

Fais comme chez toi

ICEPICK
COOL AND TO THE POINT

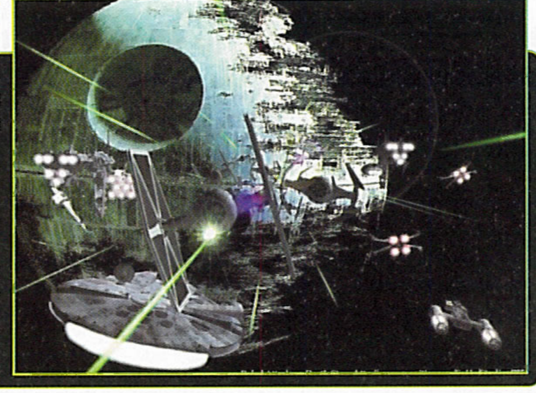
La nouvelle est tombée pendant la nuit, je ne serai pas M. Cyber 1999. Pourtant, je m'étais bien préparé :
- 15 heures de surf par jour
- Vérification de mon e-mail toutes les 5 secondes
- Achat d'un nouveau réseau à 100 mégas et de 10 kilos de chips
- Mise en place d'une webcam et d'un serveur stream realvideo

Résultat, une minable deuxième place.
Le gagnant, un Néerlandais qui a installé 8 webcams (dont une braquée sur son chat), un système qui compte le nombre d'ouvertures de son frigo, un lecteur de code-barre sur sa poubelle, et plein d'autres trucs cyber-inutiles. Je suis dégoûté, je vais me mettre à la poterie.
http://www.icepick.com/



Ame sensible s'abstenir

Pour tous les fans de Star Wars, j'ai trouvé une adresse qui regroupe les plus beaux fonds d'écran 3D de la trilogie. Seulement avant, vous allez devoir supporter un couplet de « L'amour est Cerise » de Jean Ferrat :
Rebelle et soumise Paupières baissées Quitte ta chemise Belle fiancée
L'amour est cerise Et le temps pressé C'est partie remise Pour aller danser
Rebelle et soumise Paupières baissées Quitte ta chemise Belle fiancée
L'amour est cerise Et le temps pressé C'est partie remise Pour aller danser
Bon vous l'avez bien mérité là.
http://www.surfthe.net/swma/



ZIK

Du plus fou au plus doux, une dose de world authentique, un peu de rap à la FRAMçaise : on a de tout que j'vous dis. Tout pour votre platine CD pour laisser la PlayStation refroidir un peu.

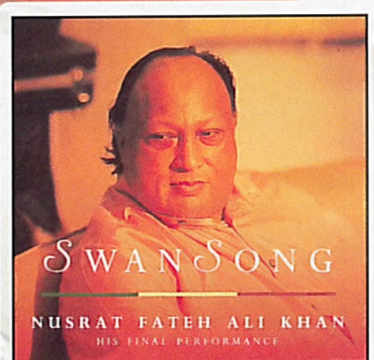
MUSICORAMA

Aphex Twin

Windowlicker [Warp records]
Sieur Richard D James, alias Aphex Twin, cumule méchamment. Non seulement sa musique atypique (jungle barrée ? drum'n bass schizophrène ?), originale au possible, défricheuse et d'avant-garde nous défonce la tête comme il faut. Mais en plus le gars Aphex se permet d'avoir des clips exceptionnels (souvenons-nous à vie du jour où nous avons découvert la vidéo de Come to Daddy pour la première fois) et une direction artistique hors de la masse triste. Windowlicker, le dernier maxi précurseur du très attendu album qui sort bientôt tout de suite maintenant il arrive, ne déroge en rien à ces règles. Admirez la pochette pour en être convaincu, et guettez le clip à la téloche. Bref, le plus important étant la musique (est-ce toujours le cas ?) tout de même, ce trois titres ne déçoit pas. Plus bizarre que jamais, ficelé à merveille, et se permettant en plus d'être joyeux (mais zarbi). Vivement l'album.

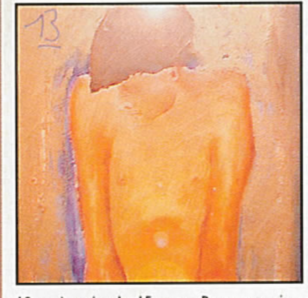


Nusrat Fateh Ali Khan



Swan Song [EMI]
Les fans ont fini de pleurer maintenant : Nusrat Fateh Ali Khan nous a effectivement quitté en août 97. Faisons-le vivre à nouveau, le temps de ce double album live enregistré en mai 97. Plus qu'un live, il s'agit en fait, et carrément, de sa dernière performance publique. La valeur émotionnelle du disque monte alors d'un cran. La musique envoûtante et la voix hypnotique de Nusrat n'en sont que plus superbes. Plutôt que de foncer vers des compilations opportunistes et bêtement à la mode qui promettent « les musiques du monde », puisez directement aux sources, chez les artistes eux-mêmes. Nusrat Fateh Ali Khan s'impose comme un expérience essentielle, ce double album live est comme une bonne introduction à la magie de ces musiques venues d'ailleurs.

Blur





13 [EMI]
A l'heure où la pop a du mal à tenir le haut du pavé, et se bat difficilement pour attirer l'attention, monopoliser les conversations et l'intérêt, tant écrasé par la soupe variétoche, l'insupportable R&B, les provocations rappeuses, ou les brancheries électronico-frenchies, peu de groupes de pop, justement, réussissent à créer une quelconque excitation. Blur est, peut-être, en attendant les gigantesques et sous-estimés Supergrass, l'un des derniers. En l'occurrence, voilà que le branle-bas de combat est annoncé, que le nouvel album attendu de Blur (leur sixième en 10 ans) arrive le 15 mars. Bonne surprise, 13, c'est le nom dudit album, en est plein de bonnes, des surprises. Toujours pop, et très british plein d'attitude, 13 est plus aventureux et casse-cou qu'avant. Brise un peu le carcan de la chansonnette et de coups de bourres gratteux finalement trop attendus. Bref, ça vaut le détour, plus que prévu, et les multiples écoutes bonifient les chansons les unes après les autres.

L'Univers des Lascars

[Chrysalis]
Ils sont grandes gueules nos rappeurs français. Ils jouent les méchants, les gangsters à la ricaine, adoptent la démarche des petites frappes, mais finalement, hein, ils ont bon cœur. Dans l'fond. Pour preuve cette œuvre collective de 17 titres, compilation spéciale en partenariat avec l'UNESCO et dont une partie des bénéfices va remplir des caisses pour aider l'enfance en détresse dans le monde. Tous nos rappeurs à nous, alors, ont planché sur le thème du mal-être de l'enfance, de la misère et des mauvais traitements, un thème dont ils étaient déjà, pour la plupart, familiers. On croisera alors La Cliqua, Oxmo Puccino, Shurik'N, Akhenaton et autres IAM et même Vice Verset, des rappeurs venus de Montréal.

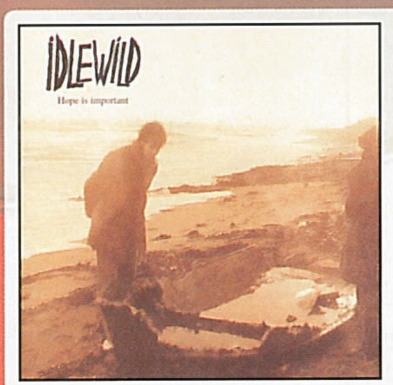


Ben Lee

Breathing Tornados [Grand Royal]
La plus jeune signature de Grand Royal, le label des Beastie Boys, est décidément truffé de talents jusqu'à la moelle. Si, si, sans exagération aucune ! Ben Lee, avec son nouvel album Breathing Tornados le prouve aisément. Pop tranquille, chansons toutes douces, Ben Lee parle de tout, aborde les thèmes adolescents et les torture gentiment. Un son original, de la nonchalance, une écoute facile, empreinte de nostalgie.



Idlewild



Hope is Important [EMI]
Méchamment adulés dans leur contrée, les Ecossais d'Idlewild sont passés par chez nous tout récemment, en première partie de Placebo. Notons au passage que les quatre Idlewild sont bien plus bruyants que le groupe au chanteur maquillé précédemment cité. En fait, Idlewild mélange sans complexe différentes sauces, popisant quand il faut mais toujours avec un gros son noisy, laissant traîner des guitares qui ne se sont toujours pas remises de la vague punk. Douze titres bien ficelés, ultra-énergiques.

10 NOUVEAUX ULTIMA

AGEN - DIEPPE - FLERS - NOGENT S/MARNE - NANTES
ORLEANS - RENNES - SAINT BRIEUC - SOISSONS - VENCE



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid est à 399 F.
Ultima te reprend Resident Evil 2
pour 100 F afin de profiter
du hit de l'année à prix modéré. *

299 F

METAL GEAR SOLID
PlayStation

Peter's Plane

Le spécialiste des jeux vidéo et PC depuis 1984







ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

• PARIS/RÉGION PARISIENNE

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaine» au dessus de la gare RER
7, Grand Place - 95000

NOGENT S/MARNE NOUVEAU
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
Tél. : 01 53 99 10 10

OSNY-PONTOISE 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan - 95522

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

• PROVINCE

ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100

AGEN NOUVEAU
7,Place des Laitiers - 47000

AIX EN PROVENCE 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay - 62700

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 0
36, rue Henri IV - 81100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle perçée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE NOUVEAU
C. Cial Belvédere Auchan - 76200
Tél. : 02 35 84 74 14

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

FLERS NOUVEAU
65, rue Domfront - 61100
Tél. : 02 33 64 39 44

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NANTES NOUVEAU
3,rue J.J.Rousseau - 44000
Tél. : 02 40 48 57 05

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

ORLEANS NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Chatelet) - 45000
Tél. : 02 38 53 38 36

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

PROVINS 01 60 67 68 21
14 - 16, rue Victor Arnoul - 77160

RENNES-CESSON NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
Tél. : 02 23 45 07 07

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD • TOURVILLE 02 35 81 16 16
11, C.Cial Carrefour galerie marchande - 76410

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX NOUVEAU
C.Cial Langueux - 22360
Tél. : 02 96 52 07 07

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SENS 03 86 64 99 17
47, Grande rue - 89100

SOISSONS NOUVEAU
4, rue St Christophe - 02200
Tél. : 03 23 93 11 38

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE NOUVEAU
164, avenue Emile Hugues - 06140
Tél. : 04 93 24 00 34

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500

Bientôt : GAP

**REVENDEURS
REJOIGNEZ-NOUS !
CONTACTEZ-NOUS
AU 01 34 66 97 70.**

* Dans les magasins participant à l'opération.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

ATTENDU

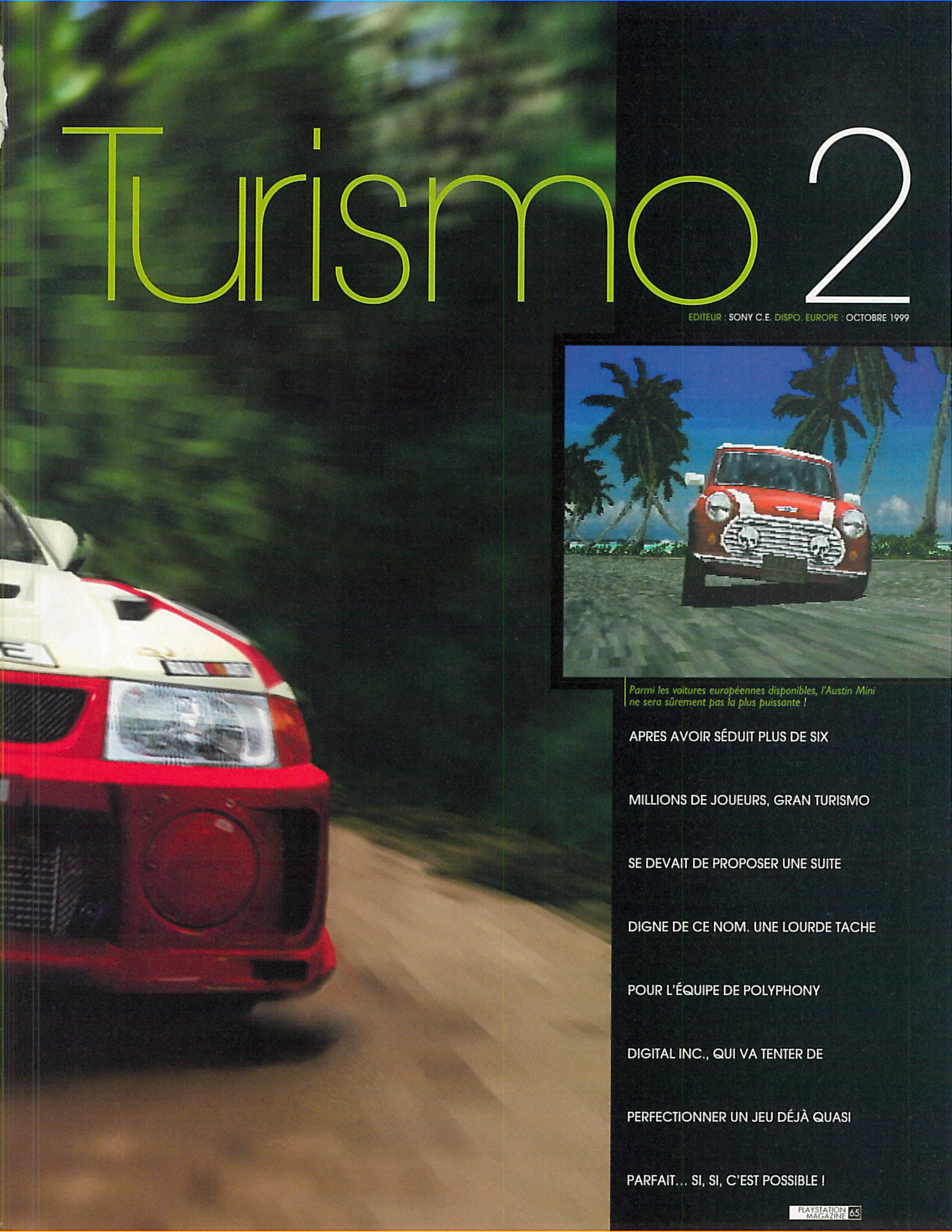
Avant-première

Par François Tarrain

Gran



La perfection réinventée



Turismo 2

EDITEUR : SONY C.E. DISPO. EUROPE : OCTOBRE 1999

Parmi les voitures européennes disponibles, l'Austin Mini ne sera sûrement pas la plus puissante !

APRES AVOIR SÉDUIT PLUS DE SIX MILLIONS DE JOUEURS, GRAN TURISMO SE DEVAIT DE PROPOSER UNE SUITE DIGNE DE CE NOM. UNE LOURDE TACHE POUR L'ÉQUIPE DE POLYPHONY DIGITAL INC., QUI VA TENTER DE PERFECTIONNER UN JEU DÉJÀ QUASI PARFAIT… SI, SI, C'EST POSSIBLE !



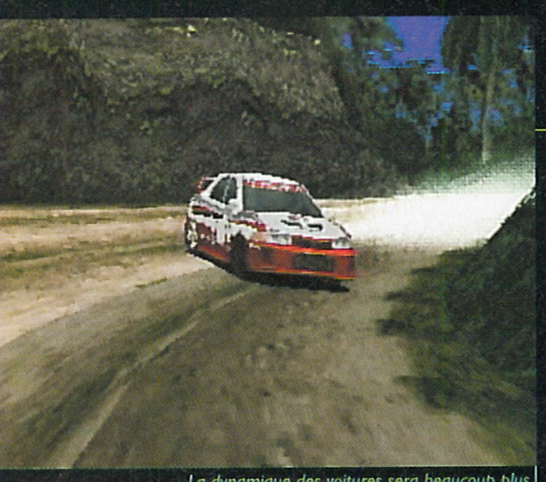
LE PHÉNOMENE GRAN TURISMO

Sorti en décembre 1997 au Japon et en mai 1998 dans le reste du monde, GT s'est vendu à quelques 6 200 000 exemplaires (2,21 millions au Japon, 1,66 millions aux Etats-Unis et 2,33 million en Europe, dont 500 000 en France, un record !). Ce triomphe planétaire a surpris tout le monde, y compris les créateurs du jeu, « Pour être honnête, nous n'avions pas envisagé que Gran Turismo devienne un titre aussi populaire », dixit Kazunori Yamauchi, le vice président de Polyphony Digital Inc. Gageons que la suite tant attendue de GT rencontrera le même engouement...



400 voitures, 40 circuits, des graphismes affinés et une intelligence artificielle plus réaliste. La révolution GT 2 est en marche !

Il aura fallu cinq ans de dur labeur aux géniteurs de Gran Turismo pour réussir un véritable tour de force : offrir aux joueurs la plus aboutie des simulations automobiles jamais développée sur PlayStation ! Accueilli par tous comme un véritable chef-d'œuvre, proche de la perfection absolue, GT déchaîna des tonnes de louanges et un florilège de compliments. Tout le monde s'accordait à dire que la PlayStation avait atteint ses limites techniques... Et pourtant, les développeurs de Polyphony Digital Inc. sont en passe de nous prouver le contraire ! Selon eux, le premier opus de leur titre n'était pas parfait. Freinés par de nombreuses et diverses contraintes, il n'ont pas pu inclure tous les éléments de gameplay qu'ils avaient imaginés. De plus, ils ne considèrent pas avoir tiré la quintessence de la console. Le jeu n'utiliserait que 75 % des capacités de la PlayStation ! Il en reste donc 25 % inexploitée... et qui ne demandent qu'à l'être pour Gran Turismo 2. Ce gain de puissance sera donc mis à contribution pour parfaire plusieurs aspects du jeu. Et sur le papier, ces optimisations laissent rêveur.



La dynamique des voitures sera beaucoup plus aboutie. La tenue de route de chaque modèle sera proche de la réalité.

Le Mondial de l'auto

Les Japonais aiment les caisses de rêve, au look bestial et à la puissance démoniaque. Cette passion, ils vont essayer de nous la transmettre dans Gran Turismo 2, en nous offrant la possibilité de piloter quelques 400 modèles existants ! Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, sachez que, parmi cette pléthore de voitures, on retrouvera de nombreux modèles occidentaux. En effet, contrairement à GT premier du nom, où la quasi majorité du parc automobile était composée de marques japonaises, cette suite sera beaucoup plus « internationale ». Pur-sang italiens, bêtes de courses allemandes, monstres américains... et même quelques modèles français seront de la partie. Cocorico ! Mais pour l'heure, et pour des raisons de négociations en cours avec les constructeurs, nous ne connaissons pas précisément les marques, qui seront présentes dans la version finale. Tous les rêves les plus chers (dans tous les sens du terme) sont donc permis !

Au-delà de cet aspect purement quantitatif, les développeurs vont également s'attacher à la qualité du rendu visuel des voitures. Ainsi, la modélisation 3D des carrosseries fera l'objet d'un soin tout particulier, la dynamique (tenue de route, suspensions, transferts de masse...) de chaque modèle sera étudiée et reproduite le plus fidèlement possible, au même titre que les bruits du moteur... En outre, les réglages et l'aspect tunning seront également de la partie, comme dans GT... mais puissance 10 ! D'une richesse jamais

CONCOURS À VENIR

Depuis trois ans, Sony est passé maître dans l'art de lancer d'énormes concours pour promouvoir ses produits. Après la Boxter de Porsche Challenge en 1997, la Viper de Gran Turismo en 1998, nous aurons donc droit au concours GT 2. Cependant, à l'heure où nous écrivons ces lignes, Sony n'est pas encore fixé sur la dotation à apporter. Si je pouvais leur faire une menue suggestion, je verrais bien une Mercedes CLK GTR. A douze millions de francs le cadeau, nul doute que les participants se bousculeraient au portillon !



Techniquement, Gran Turismo 2 poussera la PlayStation dans ses derniers retranchements, en utilisant 100 % de sa puissance de calcul !

atteinte, ils permettront de personnaliser chaque bolide dans ses moindres détails, tant d'un point de vue esthétique que technique !

Circuits tous azimuts

Non content de voir leur nombre augmenter, les circuits vont, à l'instar des voitures, faire l'objet d'un soin tout particulier dans leur modélisation, pour un rendu graphique de meilleure qualité. Actuellement en cours de conception, le jeu devrait en compter une quarantaine. On retrouvera bien entendu les classiques tracés sur route, mais aussi - grande nouveauté – un certain nombre de pistes tout terrain, ponctuées de checkpoints, comme dans une spéciale de rallye ! Ces circuits prendront pour cadre des lieux divers, tel Seattle, Tahiti, Rome et même la Côte d'Azur ! Cette variété géographique s'inscrit en droite ligne dans la volonté de rendre Gran Turismo 2 plus international que son prédécesseur. Les Japonais s'ouvrent au monde, et ça, c'est une très bonne nouvelle !

L'Intelligence Artificielle

Dans une simulation automobile qui se veut réaliste, l'Intelligence Artificielle des adversaires gérés par la console est un facteur extrêmement important. Sur ce point, les créateurs de Gran Turismo sont intransigeants. Considérant que l'I.A. de GT premier du nom n'était pas assez poussée, il ont décidé de la retravailler en profondeur. Désormais les concurrents en piste auront des réactions beaucoup plus réalistes. Comme de vrais pilotes humains, ils pourront très bien partir à la faute ou faire des petites erreurs de pilotage. Bref, ils ne seront pas parfaits ! Dans le même ordre d'idée, vous ne serez jamais seul en piste, à tout moment un groupe de plusieurs adversaires restera dans votre ligne de mire, que ce soit devant ou derrière vous. Les courses devraient ainsi gagner en intensité et en sensations fortes. La victoire ne sera jamais acquise et votre vigilance devra être permanente !

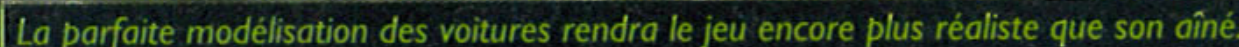
Vous l'aurez compris, Gran Turismo 2 s'annonce d'ores et déjà comme une grande suite, bourrée d'innovations. Plus de voitures, de circuits, une Intelligence Artificielle optimisée, des graphismes toujours plus beaux... Telles sont les innovations les plus notables. Mais ce n'est pas tout ! Le jeu sera également compatible avec le Pocket Station de Sony. On peut imaginer de multiples applications pour cette option, comme la possibilité d'embarquer avec vous les caisses de votre garage, pour les montrer à un pote et, pourquoi pas, en échanger certaines avec lui ! D'autre part, vous pourrez utiliser le paddle JogCon de Namco. Lancé au Japon avec Ridge Racer Type 4, il possède la particularité d'être muni d'un petit volant avec retour de force. Pour des sensations de conduite encore plus proche de la réalité ? Nous verrons bien...



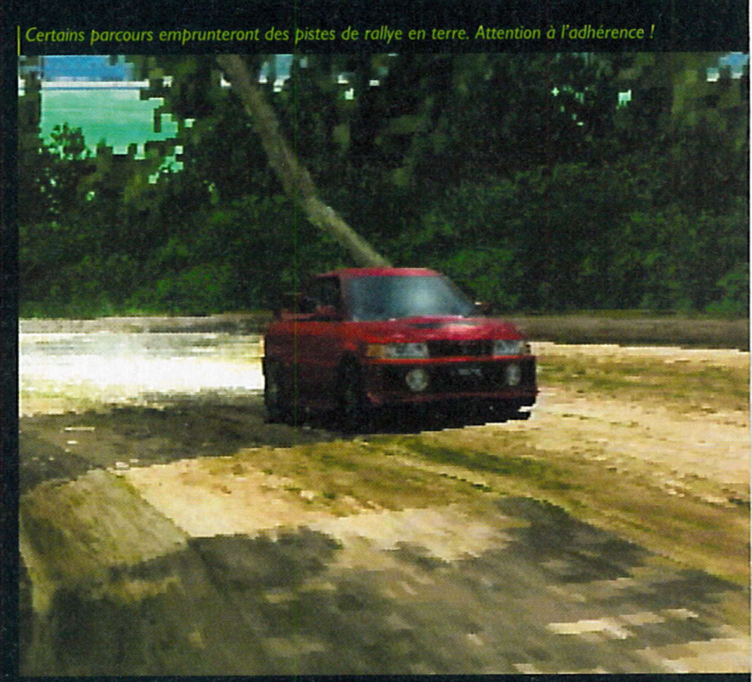
LA REGLE DES 50/50

Dans Gran Turismo 2, le réalisme a un prix. La gestion des modèles physiques des voitures « squatte » 50 % de la capacité de calcul de la console. Cette débauche de puissance est la condition sine qua non pour obtenir un rendu parfait, tant au niveau esthétique que ludique. Seulement voilà, avec les 50 % restant, les développeurs doivent réaliser une véritable prouesse technique : afficher les décors, les textures et les effets visuels, le tout en temps réel ! Ce tour de force nécessite une maîtrise parfaite des outils de développement, associée à une bonne dose d'ingéniosité. Un travail titanesque qui a nécessité l'embauche de 30 nouveaux designers, entièrement dévoués à la cause Gran Turismo 2.




La parfaite modélisation des voitures rendra le jeu encore plus réaliste que son aîné.

Certains parcours emprunteront des pistes de rallye en terre. Attention à l'adhérence !



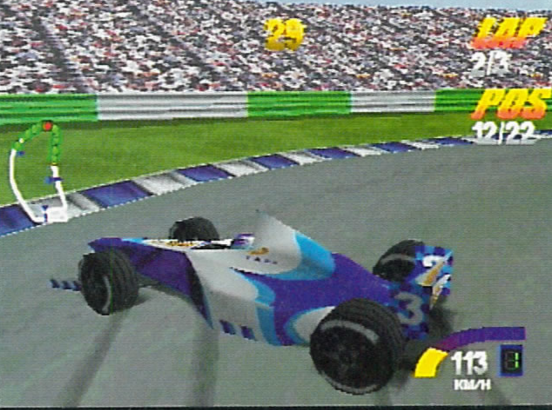
Par François Tarrain

Monaco GP Racing Simulation 2

EDITEUR : UBI SOFT DISPONIBILITÉ : FIN MARS 99



FACE À LA SUPRÉMATIE DE L'ÉCURIE PSYGNOSIS ET DE SON BOLIDE FORMULA ONE (TROIS FOIS CHAMPION DU MONDE, PAR MANQUE D'ADVERSAIRES SÉRIEUX), LE TEAM UBI SOFT FAIT FIGURE DE CHALLENGER, AVEC UN MONACO GP RACING SIMULATION 2 CONÇU DANS LES STUDIOS CHINOIS DE LA FIRME. PREMIERS TOURS DE ROUE FIN MARS… D'ICI LÀ, DANS LES PADDOCKS, LES INGÉNIEURS FIGNOLENT LES DERNIERS RÉGLAGES, ET ASTIQUENT LA CARROSSERIE…



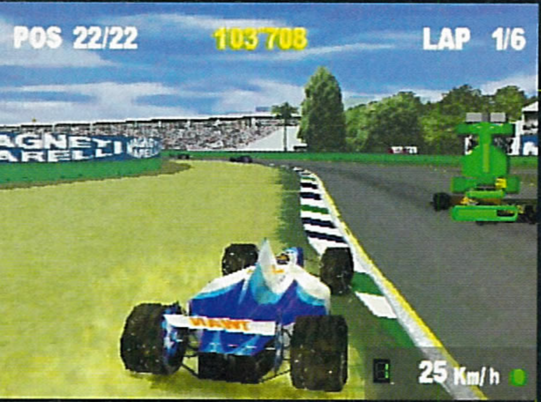




Lors d'un contact avec un adversaire, votre monoplace décolle légèrement. Ce coup-ci, avec le choc, elle vient de perdre une roue !



Un habillage simple et épuré, limite austère



Dans les bacs à sables, les effets visuels sont assez sympas.

Chez Ubi Soft, on aime la simplicité. La preuve : pour présenter à la presse française la version PlayStation de Monaco GP 2 développée en Chine, ils nous ont emmenés au Canada ! Pas très rationnel tout ça... M'enfin, on ne va pas se plaindre. Ils auraient pu nous inviter en Bosnie, pour nous dévoiler un jeu développé à Hawaii !

Cette petite escapade nous a en outre permis de découvrir le studio ouvert par Ubi Soft en juillet 1997 à Montréal. Employant quelques 350 personnes, ce pôle de développement interne est une vrai fourmilière grouillant de graphistes, dessinateures, programmeurs, animateurs et autres codeurs. Chacun s'affaire à sa tâche avec assiduité, l'ambiance est studieuse mais décontractée dans un silence monacal. Impressionnant ! Au sein de cette structure, de nombreuses équipes bossent sur les projets Ubi Soft en cours, et ce, sur toutes les plates-formes. Un peu en marge de cette activité purement tournée vers le jeu, un staff composé d'une dizaine de personnes planche sur la série télé mettant en scène le célèbre Rayman. Mais ceci est une autre histoire... Pour l'heure c'est de Formule 1 qu'on cause...

Licence to kill ?

Déclinaison PlayStation du très réaliste et apprécié F1 Racing sur PC, Monaco GP 2 vient concurrencer l'hégémonique Formula One de Psygnosis. Seulement voilà, ce dernier possédant en exclusivité la licence officielle FIA (Fédération Internationale Automobile), Ubi Soft n'a pu réutiliser les noms des écuries, pilotes et circuits de la saison de Formule 1. En contrepartie, l'éditeur s'est associé au Racing Club de Monaco. Résultat, le titre profite de la licence du célèbre circuit monégasque, et par la même occasion d'un atout marketing de choix ! Voilà



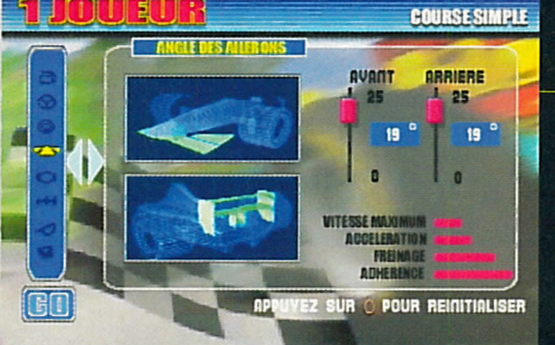
Dépassement un peu cavalier, durant lequel votre adversaire perd une roue !

POURQUOI DÉVELOPPER EN CHINE ?

Telle est la question qu'on est en droit de se poser, surtout lorsqu'il s'agit d'une simulation de Formule 1, un sport que les Chinois ne prisent pas particulièrement. En fait, il semblerait que ce choix soit dicté par l'organisation même du groupe Ubi Soft. En effet, la volonté avouée de l'éditeur est de spécialiser chacune de ses structure, dans chaque pays, autour d'un « pôle de compétence » particulier. Dans cette optique, c'est la Chine qui a hérité des développements PlayStation ! Au final, et au dire de Pierre Szalowski, (producer de monaco) « Les Chinois ont regardé des vidéos, parcouru des livres, surfé sur Internet. Ils ont également suivi intégralement la dernière saison de F1. En plus, c'est une façon de travailler intéressante. Les ingénieurs sont réellement excellents et les graphistes très bons ». Bref, développer un jeu « occidental » en Chine ne semble pas être une mission impossible !







Les réglages en huit points sont illustrés par un petit graphique, qui vous donne en temps réel l'effet de vos manips sur votre monoplace. Pratique.

Un pilotage simplifié, pour des sensations immédiates et grisantes.

En mode deux joueurs, les accidents peuvent vraiment faire très mal. Ok, là j'exagère un peu, mais bon…



pour l'aspect commercial du produit, qui vous en conviendrez ne nous intéresse que très moyennement.

A fond, à fond !!

Première constatation : toutes les options de jeu annoncées depuis quelques mois n'ont finalement pas été intégrées dans Monaco GP 2, à l'image des modes carrière et rétro ! On se retrouve donc face à des menus version light : multi-joueurs (à deux sur un écran, et jusqu'à quatre protagonistes avec le câble link), arcade, course simple, championnat et contre la montre. Somme toute, rien que du très classique… Le mode arcade est fort logiquement le plus accessible, avec un pilotage simplifié à l'extrême, une absence totale de gestion des dégâts et des règles de « bonne conduite ». Dans cette configuration, vous pouvez « allumer » comme un malade et couper les trajectoires en toute impunité ! Le pendant de ce mode où tout est permis est la course simple, ou encore le championnat. Là, vous pouvez paramétrer la compétition dans ses moindres détails, des conditions météos, au degré de réalisme des dégâts, en passant par le respect des règles FIA, jusqu'à la mise au point technique de votre F1, selon huit points de réglage précis. Cependant, même dans la configuration la plus réaliste, les courses distillent un arrière-goût d'arcade. La conduite de votre monoplace est simplifiée à l'extrême et les règles élémentaires de la physique ne sont pas respectées. Pour preuve, ces freinages secs en pleine courbe, qui n'entraînent pas de tête à queue ; ces distances de



Sous la pluie, l'adhérence devient carrément précaire. Votre F1 se transforme en véritable savonnette !







En mode simulation totale, votre F1 part en sucette plus facilement.

MONACO GP 2 VS FORMULA ONE

La comparaison s'impose entre le mastodonte de Psygnosis et l'outsider Monaco GP 2. Selon les développeurs, les deux jeux n'ont pas été pensés dans la même optique, comme nous le confie Pierre Szalowski, producer de Monaco : « Nous n'avons pas travaillé de manière « réactive » par rapport à Formula One. La façon dont nous avons entrepris de donner du plaisir au joueur n'est pas la même. Plus que sur l'environnement, nous nous sommes concentrés sur ce qui fait un jeu de voitures, à savoir sa conduite. Notre travail a consisté à reproduire le comportement d'un moteur de F1, puis la modélisation fidèle de la monoplace. Nous voulions qu'à l'écran, les voitures ressemblent à de vrais F1, et qu'elles s'intègrent de manière réaliste dans l'environnement des circuits, avec des « effets spéciaux », tels l'herbe, le sable, la pluie, les effets de rebonds ou la fumée en cas de problème moteur. Parallèlement, nous avons travaillé sur les circuits, en essayant de rester le plus possible fidèle à la géographie des vrais tracés. Finalement, le fait de ne pas avoir de licence officielle FIA pour Monaco GP 2 nous a obligé à nous concentrer sur ce qu'on allait mettre dedans, car on n'avait pas « la peinture » qui allait autour ! ». Bref, Monaco GP 2 serait donc un produit plus axé sur le gameplay et le plaisir de conduire une monoplace, que sur « l'enrobage » qui va autour. Un discours d'intention plein de bonnes intentions, et dont nous pourrons juger la véracité, lors du test à venir…





JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !



DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
AU http://www.datel.co.uk

IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!

L'OFFICIEL DE DATEL GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL™

UN NOUVEAU LOOK ! POUR PLUS DE PUISSANCE



NOUVEAU !

L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ARRIVE EN MARS, ENCORE PLUS PERFORMANT !! Il vous permet :

-ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.
-D' explorer l' intégralité du jeu
-De vous guider à travers les niveaux cachés
-De vous aider à surmonter tous les obstacles
-De vous faire découvrir les séquences vidéo de fin de niveau ou de vie, les morceaux de musique secrets,...
-De vous protéger des nombreux pièges dans l' univers du jeu vidéo.

AVEC EN PLUS:

MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)
Geler l' action du jeu : pendant le jeu, vous pouvez utiliser les astuces de l' Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l' action.

Différentes possibilités :
*Sélectionner parmi l' immense choix d' astuces préprogrammées
*Trouver, créer vos propres codes
*Lancer le moteur de recherche pour visualiser les séquences vidéo

Ensuite pressez un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux crées par les codes et les améliorateurs.

GENERATEUR DE CODES
L' Action Replay a un système générateur de codes unique. En plus des codes préenregistrés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à une recherche automatique.
Aucune autre cartouche ne vous offre cette possibilité.

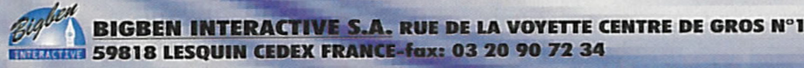
MEMOIRE VIRTUELLE
Carte mémoire de 24 meg. (360 blocs) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux.
Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meilleurs jeux vidéo !!!

DES VIES INFINIES

DES ARMES SPECIALES
DES NIVEAUX CACHES

DES VEHICULES CACHES
DEVENEZ INVULNERABLE

DES PERSONNAGES CACHES







freinage ultra-courtes, ou encore ces chocs violents contre les barrières, n'entamant que très légèrement l'intégrité de votre bolide. Bref, dans l'ensemble, l'aspect arcade prend largement l'ascendant sur la simulation pure et dure. Ce parti pris est d'ailleurs servi par l'extrême rapidité de l'animation. Monaco GP 2 va vite, très vite ! Les courses se déroulent à un rythme effréné et dégagent une bonne dose d'adrénaline. L'affrontement contre les 21 adversaires en piste est intense et spectaculaire. En contrepartie, l'aspect esthétique en pâtit, avec des graphismes parfois un peu « légers », notamment au regard du Formula One 97 de Psygnosis. Fort heureusement, les monoplaces de leur côté sont parfaitement modélisées, et le choix des différentes vues très judicieux. Ouf, on a eu chaud !

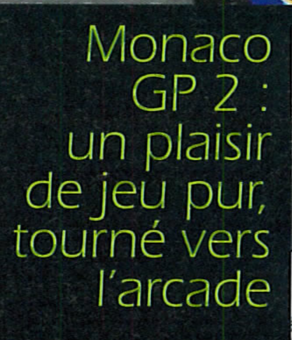




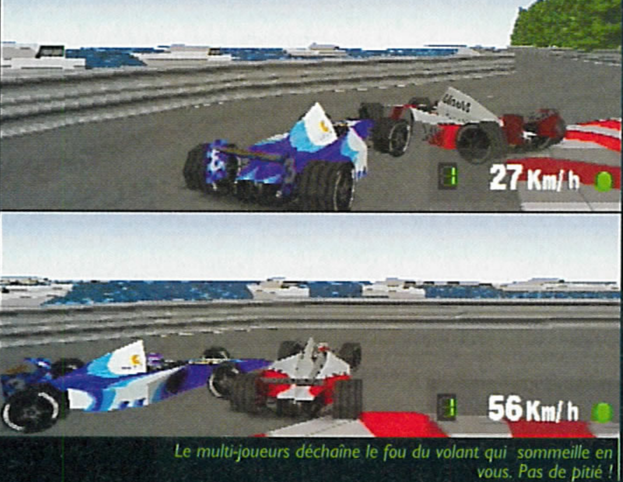
La vue intérieure est jouable et procure de bonnes sensations.



Un éditeur permet de renommer toutes les écuries et pilotes, ou comment contourner l'absence de licence FIA !



Monaco GP 2 : un plaisir de jeu pur, tourné vers l'arcade

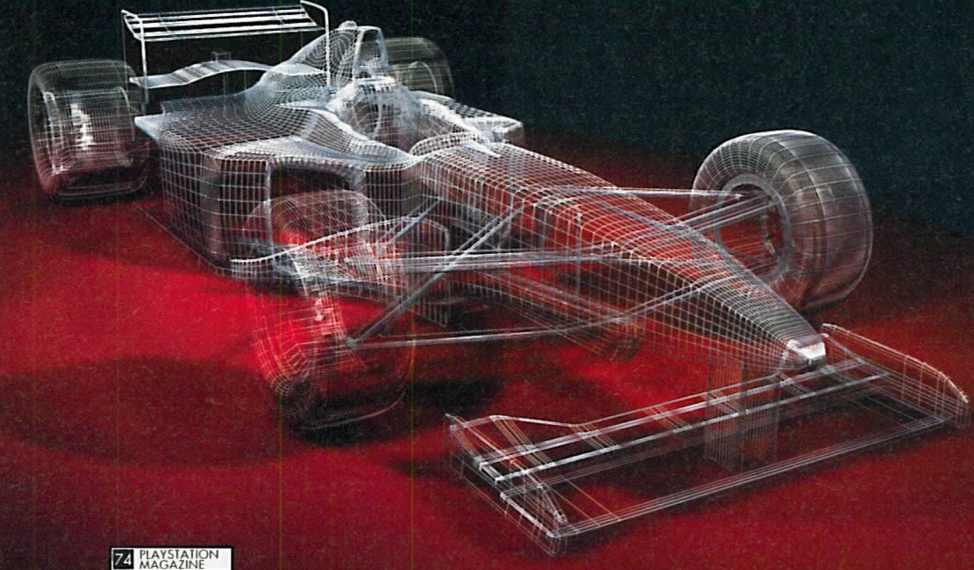


Le multi-joueurs déchaîne le fou du volant qui sommeille en vous. Pas de pitié !



En mode arcade, vous pouvez couper toutes les trajectoires sans la moindre pénalité.





Qui veut encore d'une console grise ??!

Matière plastique PVC
Résiste à la chaleur
Se colle et se décolle à volonté
Pratiquement inusable
Une qualité graphique époustouflante
Très facile à poser




REF : GK 2


REF : GK 3


REF : GK 4


REF : GK 5


REF : GK 6


REF : GK 7


REF : GK 8


REF : GK 9


REF : GK 10


REF : GK 11



PRIX EXCEPTIONNEL

Distributeur exclusif pour la France :
MEDIASOFT

REVENDEURS CONTACTEZ- NOUS
01 39 91 50 01

Nom
Prénom
Adresse

Tél. :
Mode de paiement
❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue
Carte crédit n°
Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port : 25 F
Total à payer : F

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 03 11
Web : http://www.multimania.com/mediasoft
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr





Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it



Par Dave Martinyuk

T'aï Fu

AVEC T'AI FU, ET APRES THE LOST WORLD ET SKULLMONKEYS, DREAMWORKS INTERACTIVE EN EST À SON TROISIEME JEU SUR PLAYSTATION. DISTRIBUÉ CETTE FOIS PAR ACTIVISION. ENTRE PLATE-FORME ET ACTION PURE, LE TIGRE ADEPTE DES ARTS MARTIAUX VOUS ENTRAINE DANS DES AVENTURES ASSEZ ÉPOUSTOUFLANTES. POUR RUGIR DE PLAISIR...

EDITEUR : ACTIVISION - DISPONIBILITÉ : FIN MARS 99

Mettez un tigre dans votre console

Nous vous avons déjà parlé de DreamWorks dans PlayStation Magazine du mois dernier, à l'intérieur du dossier consacré aux images de synthèse (mais si, souvenez-vous, page 72). La célèbre société créée par Spielberg, Geffen et Katzenberg nous intéresse aujourd'hui pour une chose : sa section « interactive », spécialisée dans le jeu vidéo. Après quelques titres plus ou moins remarqués (voir encadré Profil de DWI), voilà un jeu DreamWorks qui sort du lot. Attention, nous n'avons pas non plus affaire à un titre extraordinaire et incroyablement novateur. Ne nous emballons pas. Cependant, pour la première fois peut-être, la jeune société qui monte nous propose un titre original, jouable, assez bien pensé et, surtout, ayant pour héros un personnage véritablement charismatique. Alors, carton plein pour le tigrou fracasseur de pains de glace ? Peut-être…

Histoire d'animaux chinois

Tout commence de façon triste et humiliante, alors que T'aï Fu, dernier descendant d'une fière tribu de guerriers, affronte le terrible maître Dragon… et se fait lamentablement battre. Il n'aura alors de cesse de le retrouver pour prendre sa revanche et venger tous les siens. Car oui, vous l'avez compris, c'est ce même maître Dragon qui a exterminé le clan T'aï. L'apprentissage de T'aï Fu ne se fait pas sans douleur. Des coups, notre héros va en prendre. Il va aussi beaucoup en donner. Lorsque l'aventure commence, T'aï Fu ne dispose que d'une palette de coups limitée. Et il lui faut faire avec. C'est en franchissant les différentes étapes qui le séparent du domaine du maître Dragon que le tigre découvre de nouveaux amis… et de nouvelles manières de se battre. En plus du style du tigre, que notre héros maîtrise bien sûr, il va apprendre de nouveaux styles de combats, et ce, en rencontrant quatre maîtres spécialisés dans différentes formes d'arts martiaux : le style de la Mante Religieuse, du Léopard, du Singe et de la Grue. Chaque maître est la représentation parfaite d'un style puisqu'ils incarnent chacun véritablement un de ces animaux.


Actionnez le mécanisme de contrepoids pour faire s'ouvrir le portail.










Amenez vos ennemis vers les flammes pour qu'ils y brûlent. L'Intelligence Artificielle semble ici limitée.



Ecoutez les conseils des maîtres que vous croisez. Vous en ressortirez plus fort et mieux préparé.







La plate-forme sur laquelle se trouve T'aï Fu est sur le point de disparaître. Sautez vite à droite pour récupérer la vie et la pièce d'or, symbole de la fin du niveau.

Après discussions et/ou épreuves, chaque maître apprend au héros-félin de nouveaux mouvements inédits qui s'ajoutent alors à sa palette de possibilités. Ainsi, le maître Mante Religieuse apprend à T'aï Fu la maîtrise de son « chi », ou force vitale intérieure, et à le canaliser pour en faire une arme redoutable. En ce qui concerne le maître Léopard, il montre à l'élève tigre qui a réussi à vaincre sa fille (eh oui, c'est l'épreuve) comment se déplacer avec plus de rapidité et effectuer des bonds impressionnants. De son côté, le maître Singe, après un combat acharné, apprend à T'aï Fu sa technique de combat désordonnée mais ô combien efficace. Enfin, le maître Grue, reconnaissant d'être libéré de la cage dans laquelle on l'a emprisonné, lui montre comment planer, les bras écartés imitant le vol de l'oiseau, et même à lancer des rayons d'énergie depuis les airs. C'est au bout de ce long chemin de croix, véritable voyage initiatique où T'aï Fu surmonte de nombreuses épreuves et se bat avec des centaines d'adversaires, que le maître Dragon attend. Il faudra bien du courage et de la ténacité pour en venir à bout.



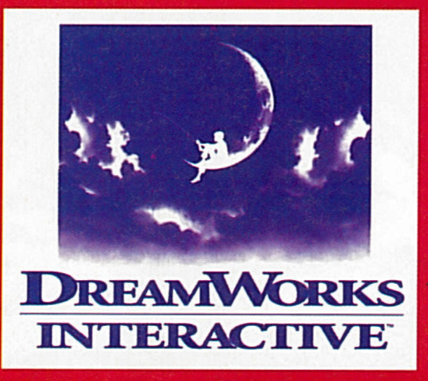
Lancez votre « chi » sur les boules de cristal pour que s'actionnent certains mécanismes.

Un jeu éminemment sympathique

Quoiqu'on en pense, T'aï Fu (le jeu) a une grande qualité : il est attachant. Le fait que les protagonistes soient des animaux y est évidemment pour beaucoup. Qui n'a pas amoureusement étreint une peluche « nounours mon ami » ou « ronchon le cochon » quand il était gamin ? Les animaux qui agissent comme des humains (on appelle ça de l'anthropomorphisme) c'est rigolo et ça marche toujours. Graphiquement réussi, le jeu utilise le moteur de Lost World et une technologie appelée Morph-X. Comparé à l'adaptation du blockbuster cinématographique de DreamWorks, T'aï Fu s'en sort tout de même mieux car la liberté de déplacement est ici plus grande. Vous pouvez aller dans toutes les directions et les angles de caméra changent selon les situations. Si quelques problèmes de visibilité et de jouabilité subsistent (difficulté à anticiper certains passages, longueur de saut pas toujours évidente à évaluer…) T'aï Fu s'en sort très honorablement dans l'ensemble. Certains lui reprocheront sans doute son côté quelque peu brouillon lors des combats, mais cela cache une richesse de mouvements assez hallucinante. De plus, il faut effectuer certaines commandes de façon très précise pour réussir à les déclencher et à les utiliser efficacement. L'approximation est donc proscrite, à moins que vous n'appréciez particulièrement l'apparition du mot Game Over sur votre écran. Test complet du jeu le mois prochain, si le dieu des plannings de sortie nous est clément…

PROFIL DE DREAMWORKS INTERACTIVE

Fondé en mars 95, DWI est une société au sein de laquelle se trouvent une centaine d'employés. Y sont réunies des personnes provenant de différents horizons : jeux vidéo, bien sûr (développeurs, programmeurs…), mais également animation ou industrie du film. DWI peut utiliser les licences des films DreamWorks pour créer certains titres soutenus par le seul nom du long métrage dont ils s'inspirent. A cet égard, le succès qu'a connu Le Monde Perdu n'est pas étonnant (même si le jeu était très moyen, jouabilité décevante oblige). Un film célèbre génère automatiquement de bonnes ventes de jeu. C'est une loi contre laquelle le bon sens s'insurge mais qui est inéluctable. Small Soldiers est un autre exemple de licence. Sur console, seul Skullmonkeys faisait véritablement figure de jeu original, avant l'arrivée de T'aï Fu. A la vue de cette ludothèque encore réduite, une tendance se dégage tout de même nettement : les jeux à licence sont moins réussis que les titres véritablement originaux. Un titre célèbre inciterait-il les développeurs à se laisser aller à la facilité ?



ENTRETIEN AVEC LYLE HALL, PRODUCTEUR DE T'AI FU CHEZ DREAMWORKS INTERACTIVE



PlayStation Magazine : Pourquoi avoir décidé de créer T'aï Fu après Le Monde Perdu ? L'un est connu et l'autre pas…

Lyle Hall : DreamWorks Interactive a été créé pour concevoir des jeux sympas à jouer, avec des histoires et des personnages forts. Notre source d'inspiration peut provenir des licences DreamWorks (NDR : les films) ou bien d'idées qu'ont les gens au sein de la compagnie.

D'où est venue l'idée de créer ce personnage de T'aï Fu ?

J'ai été spécialement engagé pour créer un personnage de jeu d'action original. Auparavant, j'ai créé et produit le premier Gex pour Crystal Dynamics. Mon travail chez DreamWorks Interactive a fini par donner naissance à T'aï Fu. La conception du jeu a commencé avant que Le Monde Perdu ne soit terminé. C'est à ce moment qu'il fut décidé que le moteur du Monde Perdu servirait également pour T'aï Fu.

Quels sont les liens qui unissent DreamWorks Interactive et DreamWorks ?

DreamWorks Interactive est une joint-venture (association) entre DreamWorks SKG et Microsoft, qui possède chacun la moitié de la société. C'est une chance que les créatifs de DWI et les ingénieurs de Microsoft puissent combiner leurs talents et leurs capacités.

Pourquoi ne pas avoir développé un titre connu comme Antz (Fourmiz) qui est sorti il y a peu de temps en France ?

DreamWorks Interactive désire développer des produits liés à des licences, mais tient également à créer ses propres personnages et être capable de supporter un titre grâce à une équipe de développement. De plus, Antz est sorti il y a six mois au cinéma (U.S.A.), et il aurait été difficile pour l'équipe de faire coïncider la sortie d'un jeu avec celle du film. Plus important encore, nous devons être sûrs d'avoir entre les mains un jeu fun avant de décider de développer un titre. Un film sympa et agréable à regarder ne sera pas nécessairement aussi réussi en jeu.

Quels sont vos futurs projets ? Peut-être l'adaptation d'une licence forte, comme Le Prince d'Egypte, qui a connu un grand succès en France ?

Comme je l'ai dit précédemment, DreamWorks Interactive désire continuer à développer des titres à licences en même temps que d'autres complètement originaux. La branche film de DreamWorks offre des opportunités intéressantes. Les idées développées par nos créatifs aussi. Nous verrons bien d'où vient l'inspiration.



Vous pouvez porter certains éléments du décor pour les envoyer sur les ennemis trop entreprenants. Une technique très efficace.



Utilisez les trampolines pour atteindre les étages supérieurs. Retombez toutes griffes dehors sur les adversaires que vous y trouvez.



UN PÉRIPLE SEMÉ D'EMBUCHES

Voici la totalité des endroits que T'aï Fu doit traverser, avec une brève description des épreuves qui l'attendent à chaque fois. Vous allez voir, la vie de héros de jeu vidéo n'est pas toujours facile.

1- Bamboo Forest : vos premiers adversaires seront les serpents de la forêt de bambous. Des adversaires presque sympathiques en comparaison de ceux qui vous attendent après. Vous rencontrez ici le maître Mante Religieuse, que vous retrouverez plus tard.

2- Bamboo Hill : on passe à la vitesse supérieure avec les serpents boxeurs de la colline. S'appuyant sur la partie inférieure de leur corps, ils vous toisent et vous prennent pour un punching-ball. Montrez-leur qui est le maître.

3- Tiger Ruins : c'est ici que vous affrontez votre premier boss, un énorme serpent armé d'une lance. Apprenez à anticiper ses mouvements pour le vaincre.

4- Leopard Jungle : cette jungle hétéroclite abrite des léopards, comme son nom l'indique, mais renferme aussi d'autres ennemis. Faites attention aux marécages également, ils sont extrêmement bourbeux.

5- Leopard Fortress : grimpez les marches du temple et affrontez la multitude de gardes qui vous y attend. Utilisez les braseros à bon escient en jetant vos adversaires dedans.

6- Leopard Lookout : vous rencontrez ici le maître Léopard, qui vous invite à essayer de battre le meilleur de ses guerriers : sa fille.

7- Temple Bridges : serpents, archers et systèmes tournants de ponts vous attendent ici. Faites marcher vos méninges en même temps que vous évitez les flèches.

8- Mantis Caves : remontez le courant de l'eau en bondissant sur les flots et méfiez-vous des serpents de mer qui s'y cachent. Plus loin, des guerriers-mantes vous bloqueront également le chemin.

9- Mantis Lair : après avoir réussi à vaincre plusieurs gardes d'affilée, vous retrouvez de nouveau le maître Mante Religieuse. Il vous aidera à perfectionner votre « chi ».

10- Cavern of Spirits : dans ces cavernes inondées vous vous retrouvez nez à nez avec une nouvelle espèce de serpents, plus rapides et plus dangereux.

11- Cross Roads : pour réussir ce tableau, il faut combiner les styles de la Mante et du Léopard. Utilisez votre « chi » sur les boules de cristal pour faire apparaître des plates-formes.

12- Monkey Treetops : montez dans les branchages et traversez les habitations du peuple singe. Le vide est dangereux mais il peut vous servir : jetez-y vos adversaires.

13- Monkey Skybox : c'est ici que vous rencontrez le maître Singe. Assez farouche, il ne se laissera pas faire. Pour apprendre ses techniques il faudra prendre quelques coups…

14- Crane Harbor : vous croisez ici les premiers gardes-grues. Arrivant du ciel, ils fondent sur vous toutes griffes dehors. Attention !

15- Pirate's Junk : abattez l'énorme rat-pirate pour libérer le maître Grue. Celui-ci vous apprendra d'intéressantes techniques.

16- Cross Roads : impossible de décrire ce niveau. Chez nous le CD plante ! Mais ce ne sera pas le cas dans la version finale, rassurez-vous.

17- Great Wall : sur la grande muraille, de nouveaux gardes très musclés vous attendent. Il faudra en vaincre un certain nombre avant de pouvoir continuer.

18- Tiger Mountains : vous vous battez ici les pattes dans la neige, luttant autant contre vos féroces adversaires que contre le relief tourmenté et la glace sur laquelle vous glissez.

19- Mountain Pass : après être passé devant certains corps emprisonnés dans la glace, vous rencontrez un adversaire massif armé de deux lames. Un combat rude qui laisse augurer le pire deux niveaux plus loin.

20- Shadow Gauntlet : retour au premier Cross Roads, mais cette fois c'est la nuit. Il vous faudra ici découvrir comment ouvrir les portes du temple.

21- Forbidden Palace : le stage final vous voit bien sûr affronter le maître Dragon. Un combat sauvage où l'un des deux protagonistes ne se relèvera pas. ■

Par Grégory Szriftgiser

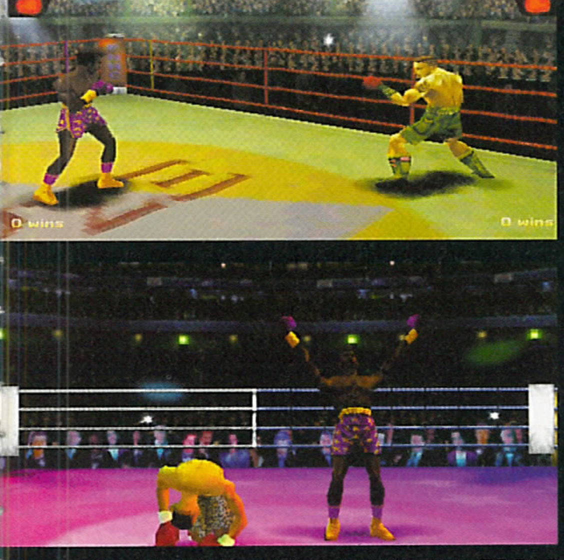
KNOCKOUT KINGS 99 NE SERA PAS RESTÉ LONGTEMPS LE SEUL REPRÉSENTANT DE LA BOXE SUR PLAYSTATION. UN CONCURRENT DE TAILLE POINTE DÉJÀ LE BOUT DE SON NEZ…

Prince Naseem Boxing

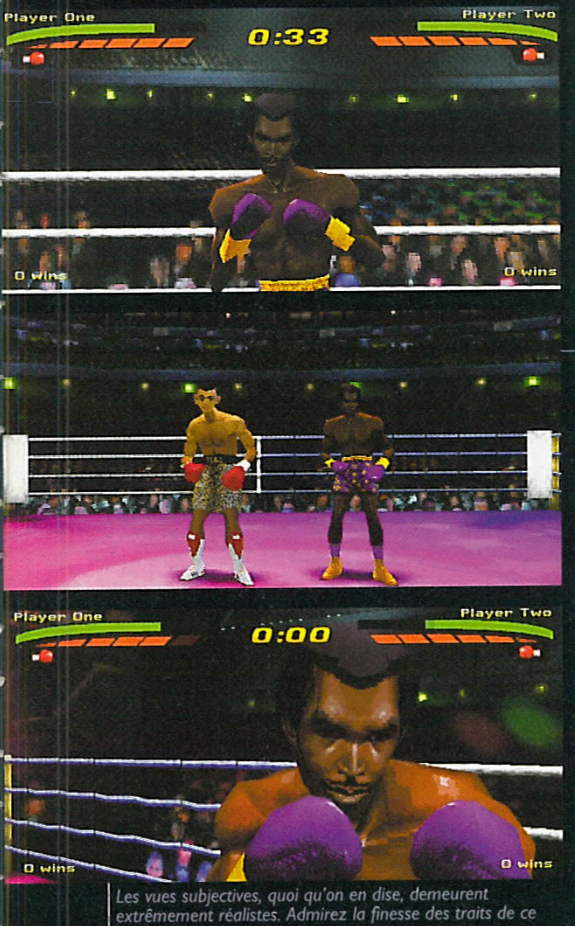
EDITEUR : CODEMASTERS • DISPONIBILITÉ : ÉTÉ 99

Un challenger de poids pour Knockout Kings 99

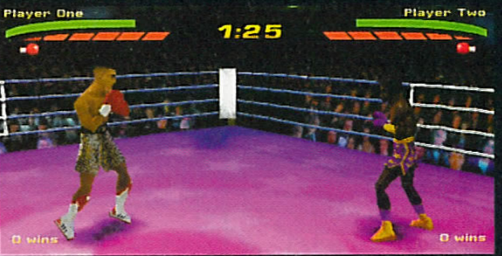




MicroMachines V3, Colin McRae Rally, TOCA 2 Touring Cars . Autant de titres sortis des studios de Codemasters qui ont su s'imposer comme étant les meilleurs du genre face à une concurrence souvent très sauvage, surtout dans leur style respectif plutôt prisé par un très grand nombre de boîtes... Le petit éditeur anglais, vite devenu grand, continue sur sa lancée dans le domaine du sport, avec ce qui semble être la ferme intention de concurrencer EA Sports sur un terrain où ce dernier règne pourtant en maître (FIFA, NHL, etc.). Prince Naseem Boxing est le prochain titre qui devrait faire parler de lui, s'attaquant avec rage à la boxe sur PlayStation. Un genre tout nouveau, assez brillamment inauguré par Knockout Kings 99 d'Electronic Arts justement. Alors, comment vont donc s'y prendre les coyotes de Codemasters pour tirer leur épingle du jeu ?



Les vues subjectives, quoi qu'on en dise, demeurent extrêmement réalistes. Admirez la finesse des traits de ce boxeur.









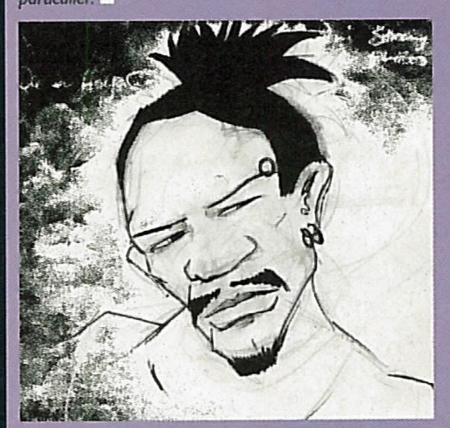


Une approche radicalement différente

En effet, pour éviter l'affrontement brutal face au titre plutôt réussi du géant américain, Codemasters oriente le sien vers un public différent. Bien qu'exploitant une licence officielle, celle de la star montante de la boxe poids plume qu'est Prince Naseem, le jeu est nettement et volontairement dirigé vers un look arcade. Moins technique que KOK 99 donc, il n'en demeure pas moins complet et diablement accrocheur. Au programme, plusieurs modes pour bien entamer le combat. Le premier, arcade, propose des confrontations rapides, des «showcase» impressionnants. Dans ce mode, on pourra réaliser des coups spéciaux, sous forme d'enchaînements express et destructeurs, et passer outre les règles élémentaires de la boxe professionnelle ! Le mode championnat, lui, permet de gagner de nouveaux personnages. Ici, la tactique est plus prononcée et l'absence des coups spéciaux force à maintenir une qualité de jeu constante car les retournements de situation sont bien plus rares. On pourra, bien sûr, également

UN SACRÉ COUP DE CRAYON

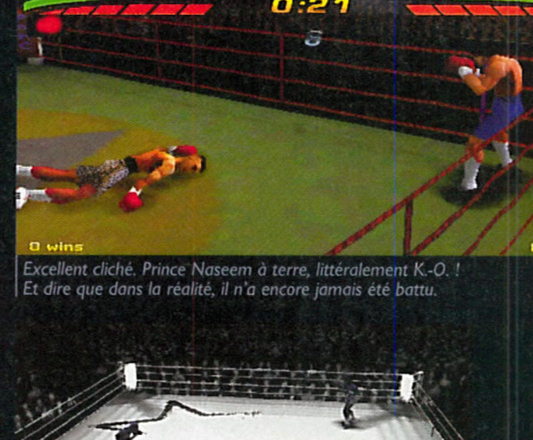
La plupart des boxeurs du jeu sont fictifs. Ils ont fait l'objet d'un design en conséquence, rendant le soft un peu plus grand spectacle, avec des personnages au look particulier.








Et un uppercut des familles, un !



Excellent cliché. Prince Naseem à terre, littéralement K.-O. ! Et dire que dans la réalité, il n'a encore jamais été battu.

jouer à plusieurs soit en versus (un contre un), soit en organisant des tournois entre potes. Mais le mode le plus intéressant reste encore en solo : celui qui permet de faire « carrière ».

De très bonnes idées

Ce mode tout particulier reste le point le plus intéressant de Prince Naseem Boxing. Après près d'une demi-heure de présentation, d'explications, un commentaire émerge immédiatement : il est parfaitement équilibré. Pas trop compliqué, facile d'accès, tout en demeurant très complet : la prouesse des développeurs est réussie en ce qui concerne la conception de ce mode carrière. Au départ, il vous faut identifier votre boxeur au style d'un des grands de l'histoire de ce sport. Ce qui suit se déroule sur une échelle de temps précise et réaliste : vous disposez d'un capital d'heures d'entraînement dans la semaine, à répartir comme il vous plaît, sans omettre d'en réserver une partie au précieux repos ou aux incontournables repas ! Tout ceci a une influence sur la progression des 5 attributs de votre boxeur (force, endurance, vitesse, précision,...), mais aussi sur son poids, qu'il faudra bien entendu surveiller pour ne pas être déclaré hors-catégorie. Après avoir trouvé votre premier entraîneur, tout commence réellement et vous avez accès, au fur et à mesure, aux données concernant les autres pugilistes du circuit : matchs prévus, statistiques de victoire, attributs. A vous de choisir les rencontres possibles, en prenant en compte l'agenda plutôt chargé de certains boxeurs...

Petit à petit, sans trop de statistiques rébarbatives ni de surenchères de menu, vous allez ainsi construire la carrière de votre poulain, qui fera vite parler de lui dans les coupures de journaux apparaissant régulièrement à l'écran. Vous pourrez même le sauvegarder sur Memory Card et aller combattre celui de votre pote, par exemple ! Bref, ce mode carrière est d'ores et déjà une réussite.





Les esquives sont l'une des armes essentielles de la boxe. Ne vous faites surtout pas prier pour faire usage de cette tactique.

Et la technique ?

Là encore, les développeurs ont pris le contre-pied d'Electronic Arts. Dans KOK 99, les boxeurs ont un rendu graphique « gouraud shading », c'est-à-dire entièrement lissé, et une animation réalisée par motion capture. Pour Prince Naseem Boxing, les graphismes sont plus fins que ce qu'on trouve habituellement sur PlayStation, avec des textures plus complètes (pilosité, visages...) et des rings plus actifs. Un effort certain a été apporté à la production d'une atmosphère particulière lors des matchs, en fonction de leur importance. Flashs, ambiance sonore, projecteurs, gradins animés, tout y est. L'animation n'est pas aussi réaliste que celle de KOK 99, mais elle est en revanche bien plus rapide, ce qui donne des combats plus dynamiques. Enfin, les vues de caméra prévues incluent les vues subjectives, qui, si elles ne semblent pas très jouables, impressionnent pas mal.

Destiné à un plus large public d'amateurs, Prince Naseem Boxing semble bien parti pour offrir un gameplay intéressant et très accessible, tout en proposant 16 boxeurs, réels et fictifs. Un titre accrocheur et bien parti pour s'imposer.

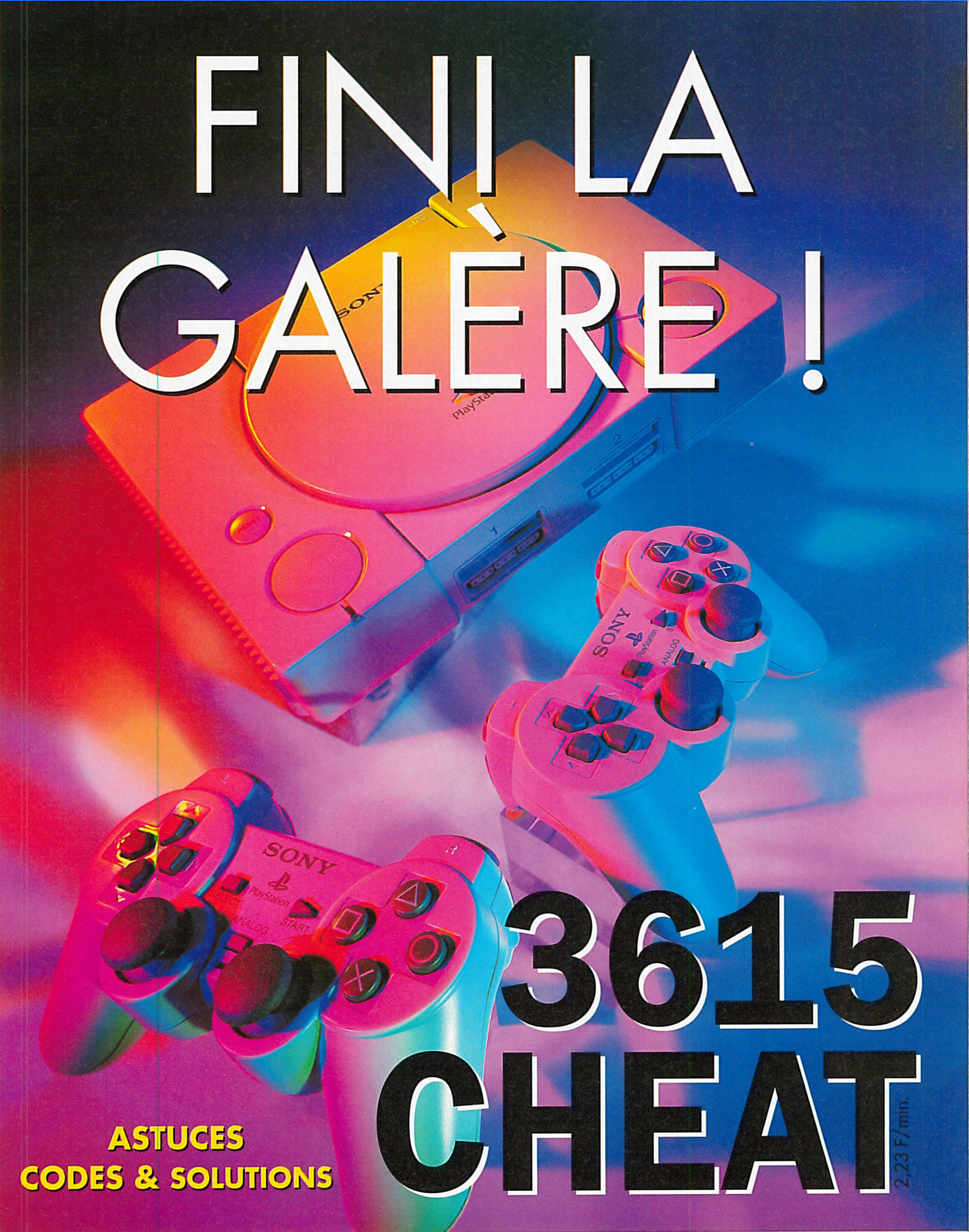
LE COACH

Durant les combats, le visage de votre entraîneur peut prendre certaines expressions qui en disent long sur la qualité du match que vous êtes en train de livrer. Dépité, content, en colère, etc., il vous fait la totale. A vous de ne pas trop le décevoir ou son cœur risque de lâcher...

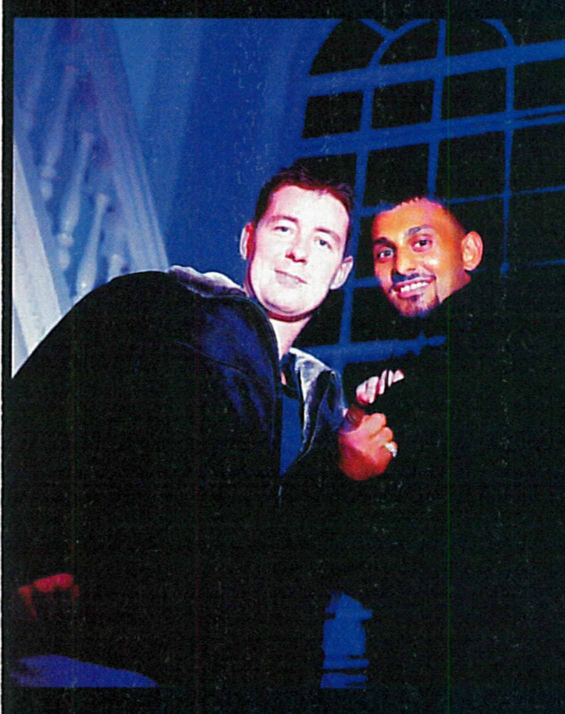








FINI LA GALÈRE !
SONY
PlayStation
ANALOG
START
3615 CHEAT
2,23 F/min.
ASTUCES
CODES & SOLUTIONS
UN SERVEUR QUI AIME LA PLAYSTATION

INTERVIEW D'UN PRINCE



PlayStation Magazine : Où êtes-vous né ?
Prince Naseem : Je suis né à Sheffield, en Angleterre.
Comment êtes-vous devenu boxeur ?
Mon père emmenait mes frères aînés, Riath et Nabeel, à la gym, quand j'avais seulement 7 ans. Il pensait qu'il était important pour nous d'apprendre à nous défendre. Mais le jour où j'ai mis les pieds pour la première fois dans cette salle de gym, j'ai su que la boxe deviendrait ma vie.
Quand êtes-vous devenu professionnel ?
Le jour de mon 18e anniversaire…
Avez-vous une idole dans le monde de la boxe, que vous prenez en exemple ?
Mon idole dans le monde de la boxe est Muhammed Ali, mais mon père reste mon véritable héros. Ce qu'il a accompli dans sa vie m'étonne encore.
Qu'est-ce que vous craignez le plus sur le ring ?
Je n'ai peur de rien, je suis concentré, sur le ring, à faire mon business.
Envisagez-vous la défaite ?
La pensée de perdre ne me traverse jamais l'esprit.
Que pensez-vous à propos de la presse qui a tendance à vous décrier, à vous faire une réputation de « bad boy » ?
Je pense que je suis le meilleur boxeur poids plume dans le monde, et certaines personnes confondent ma confiance en moi et l'arrogance. Il y a deux facettes distinctes chez moi : le combattant et l'homme. Mais certaines personnes se plaisent à n'en voir qu'une.





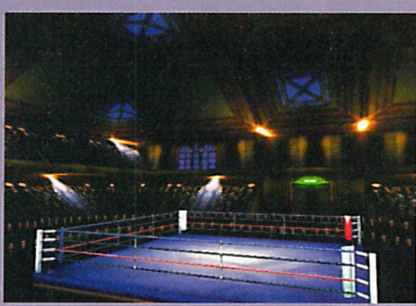
Ci-dessus, Prince Naseem (à droite) et le producteur de Prince Naseem Boxing (Codemasters).



Pourquoi avoir arrêté la collaboration avec votre entraîneur de toujours ?
Imaginez-vous aller à l'école pendant 17 ans, ressasser le même cours donné par le même prof, tous les jours… J'ai encore beaucoup à apprendre. Et après 17 ans avec Brendan, je n'apprenais plus rien de nouveau. En fait, je crois même avoir arrêté de progresser avant même de devenir professionnel.
Qu'avez-vous à dire à vos détracteurs ?
Je suis invaincu. Je me bats pour l'Angleterre et le monde arabe. Je suis fier de cet honneur et je continuerai à rendre mes fans fiers de moi. Tout ce que j'ai à dire à ceux qui doutent, c'est : continuez de regarder…
Avez-vous votre propre style ou est-il inspiré de celui d'autres grands boxeurs?
Je me suis fait moi-même, avec mon propre style. Les gens tirent leurs propres comparaisons mais, quand je combats, je le fais à ma sauce.
Comment en êtes-vous venu à collaborer au jeu ?
J'ai toujours voulu avoir mon propre jeu et Codemasters m'a permis de m'impliquer dans le développement. J'adore ce qu'ils ont fait, tout ce détail et ce réalisme.
Jouez-vous beaucoup ?
Je suis accro… Je joue dès que je peux !
De quelle manière avez-vous participé à l'élaboration du jeu ?
J'ai été impliqué dans l'ensemble du projet.
Cela a-t-il été une bonne expérience ?
J'ai vraiment apprécié le travail avec l'équipe de Codemasters et je me suis bien amusé à les mettre K.-O. (à Prince Naseem Boxing, bien sûr).
Que pensez-vous de la tournure que prennent les choses pour le jeu vidéo ?
Les jeux vidéo, c'est très fun. La façon dont ça a évolué ces dernières années est époustouflante.
Des projets ?
Quand j'aurai fait l'unanimité en poids plume, je continuerai de bouger.

DES RINGS DE LÉGENDE

Il est toujours important de savoir dans quel endroit on va combattre. C'est très psychologique. Dans Prince Naseem Boxing, il existe divers lieux de par le monde favorables à la pratique du noble art. A vous de choisir !











SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH* TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN



MOIS DE LA REPRISE

GAGNEZ +10F +20F +30F DE BONUS EN REVENDANT & ECHANGEANT VOS JEUX VIDEO*

EXEMPLE :

UN JEU REPRIS MOINS DE 101F = +10F
UN JEU REPRIS ENTRE 101F ET 200F = +20F
UN JEU REPRIS PLUS DE 200F = +30F

*ACHETES CHEZ SCORE-GAMES

PSX METAL GEAR SOLID


PSX X-GAMES PRO BOARDERS


PSX ROLLCAGE

PSX TIGERWOODS 99

PSX TOMB RAIDER III

PSX CRASH BANDICOOT 3


PSX COOLBOARDERS 3

PSX TEKKEN 3


PSX ODDWORLD 2


PSX FIFA 99

PSX RIVAL SCHOOL


PSX O.D.T.



PSX FORMULA ONE 98


PSX I.S.S. PRO



PSX RESIDENT EVIL


PSX SOUL BLADE


ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 39 71 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58



«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom .... Prénom .... Code Client : ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville .... Tel. : ....

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				.........F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				.........F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				.........F
TOTAL A PAYER				

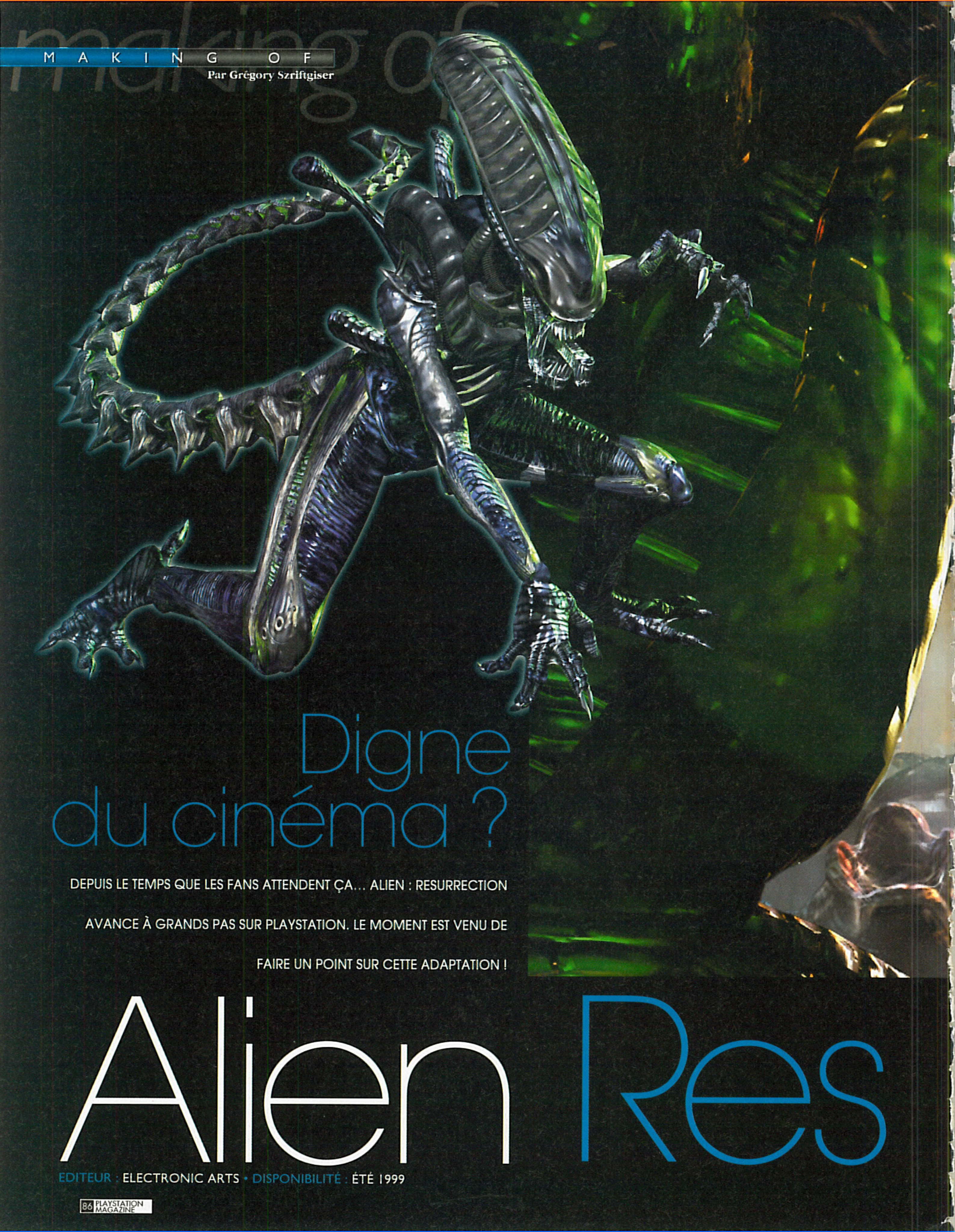
☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H
LIVRAISON 24H

Par Grégory Szriftgiser

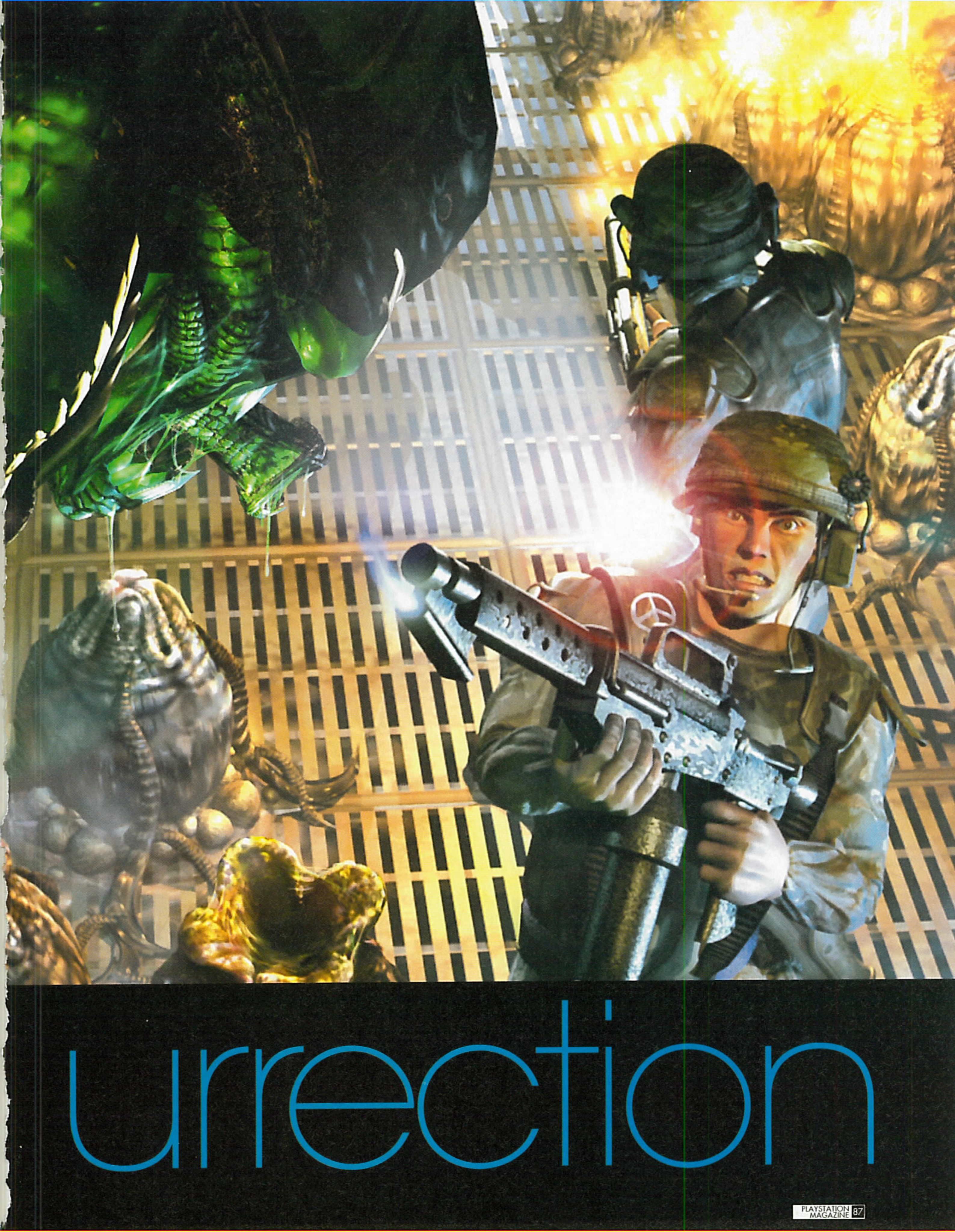


Digne du cinéma ?

DEPUIS LE TEMPS QUE LES FANS ATTENDENT ÇA… ALIEN : RESURRECTION AVANCE À GRANDS PAS SUR PLAYSTATION. LE MOMENT EST VENU DE FAIRE UN POINT SUR CETTE ADAPTATION !

Alien Res

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • DISPONIBILITÉ : ÉTÉ 1999


urrection



Les aliens pourront venir de partout : plafonds, coursives, ils peuvent s'agripper à n'importe quelle paroi.







Voilà un petit moment que les fans, dont vous faites sûrement partie, languissent devant ce titre... Adapté du blockbuster cinématographique qu'est Alien 4, ce jeu d'action a, en effet, fait l'objet d'un reportage complet dans les pages de PlayStation Magazine, il y a de cela quelques numéros. Eh bien, nous en avons vu un peu plus : l'occasion de vous remettre en mémoire les horreurs (voulues) que vous réserve ce jeu !

Des aliens partout

C'est évidemment la créature de Giger à laquelle vous serez le plus souvent confronté. Le point central du développement s'est donc tout naturellement porté sur la programmation des aliens et les différentes étapes de leur cycle reproducteur. Si, par exemple, vous êtes agressé par un facehugger (le bidule en forme de main), il vous implantera réellement un chestbuster (le petit alien qui défonce la cage thoracique) et il vous faudra trouver un autodoc vite fait, avant qu'il ne décide de sortir !

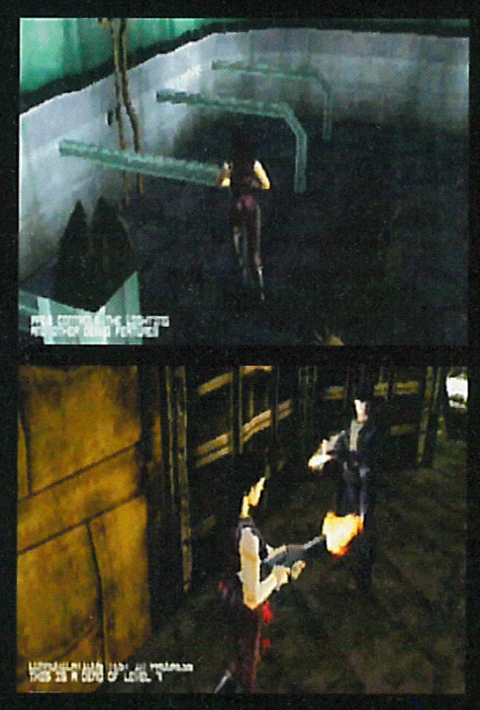
Pour les aliens adultes, il a fallu représenter le bond intellectuel qu'ils ont fait dans le film. Ainsi, ils communiquent, chassent différemment en groupe qu'en solo, élaborent parfois des tactiques. Et, tant qu'on est dans l'action, sachez que vous aurez accès à 9 types d'armes différents avec des upgrades et des fonctions multiples. Les petits calibres permettront de shooter les aliens à courte distance, pour éviter les projections de leur sang acide, tandis que le gros calibre fera merveille à longue distance. Vous aurez en outre à vous débarrasser de marines, d'humains rendus fous par l'infection alien, de personnages du film comme le Dr. Wren et Perez, et, bien sûr, du « nouveau-né », hybride humain/alien, de la scène finale.



Les facehugger vous implanteront réellement des aliens... une sorte de mort à retardement !

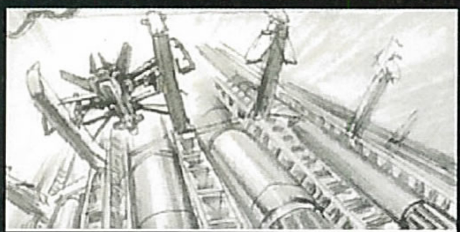
Un gameplay varié

Si le jeu est clairement orienté action (comme le disait le producteur : « Un jeu sur Alien, il faut qu'ça pète, que ça shoote. On veut casser de l'alien, non ? »), différentes phases vous attendent. Scènes de fuite dans les corridors de l'Auriga, en temps limité, nage effrénée dans des pièces remplies d'eau et d'aliens marins, suspens, défense de certaines parties du vaisseau avec les tourelles, etc. De plus, le jeu reprend quelques aspects du scénario original occultés dans le film. Par exemple, vous devrez retrouver et abattre impitoyablement les 7 clones de Ripley. L'interactivité avec les décors fait aussi partie du jeu : qu'il s'agisse d'utiliser le système de surveillance du vaisseau ou de se méfier de certaines cloisons affaiblies qui pourraient souffrir d'un feu nourri. Ponctué de séquences cinématiques, répliques exactes des scènes du film en images de synthèse, de bruitages fournis par la 20th Century Fox Sound Department, en Dolby Surround, et d'une musique dite « active » qui change subtilement suivant l'endroit où vous vous trouvez, Alien Resurrection le jeu devrait stimuler vos sécrétions d'adrénaline tout au long de ses 10 niveaux. Le soft utilise une technologie de lecture continue, à la manière de Soul Reaver, pour éviter les loadings et donner l'impression d'immensité des niveaux. Vous pourrez prendre le rôle de Ripley, bien sûr, mais aussi de Call, Johner, DiStephano, Christie, et même rencontrer Hillard, Elgyn, Vriess, mais aussi Gediman et Purvis. Pour les fans du film, ce sera là l'occasion non seulement de vivre l'aventure originale, mais aussi de découvrir une petite partie des travaux initiaux qui n'ont pas débouché au cinéma. L'équipe de développement, ayant eu accès à une grosse quantité des premières esquisses, des chutes coupées au montage et à toute sorte de documents exclusifs, a pu renforcer le jeu tout en restant fidèle au film. Alors, est-ce enfin le soft que tout le monde attend sur Alien ? Peut-être bien...



ENTRETIEN AVEC JIM MURMMERY CHEF DESIGNER CHEZ ARGONAUT





PlayStation Magazine : Le jeu est-il exactement calqué sur le film ?
Jim Mummery : Disons très similaire : Les salles, les différentes parties du vaisseau et les décors sont les mêmes. Mais, dans le film, il n'y avait que 12 aliens, alors on en a ajouté un peu…
Les voix des personnages sont-elles aussi fidèles ?
La plupart, oui. Mais pour des questions de droit, nous n'avons pas pu avoir toutes les voix des acteurs originaux. Ripley, n'est pas doublée par Sigourney Weaver. En revanche, tous les bruitages sont exactement ceux du film.
Il y a des scènes spéciales dans le jeu ?
J. M. : En fait, nous avons « étendu » le film. Beaucoup de choses ont été dites, mais pas développées dans le film. Toutes les pièces médicales, par exemple, existent, mais aucune scène ne s'y déroule. Nous avons été obligés de les faire, en revanche, pour permettre au joueur de se balader partout.
Comment le développement de ces parties originales a-t-il eu lieu ? Avez-vous collaboré avec le staff du film ?
Non, pas exactement. En fait, nous avons eu le libre accès à tous les sketchs qui n'ont pas été utilisés dans le film. Ainsi, beaucoup de dessins ont été faits pour le jardin mais, finalement, le décor n'a pas été réalisé. Il y a eu aussi des choses coupées au montage, notamment une scène d'introduction, au début du film. De plus, nous avons prévu, pour le jeu, 4 fins différentes !
Avez-vous pris des libertés ?
Quelques-unes ! Les clones en sont un parfait exemple. Dans le film, ils sont des brouillons, des dégénérés prisonniers d'eux-mêmes. Nous avons dû les redesigner entièrement, de manière à ce qu'ils puissent devenir des ennemis potentiels.
Et des trucs réellement nouveaux, inédits ?
Déjà, les clones ont radicalement changé… mais ce n'est pas tout, il y aura quelques autres surprises. Vous les découvrirez en temps voulu !





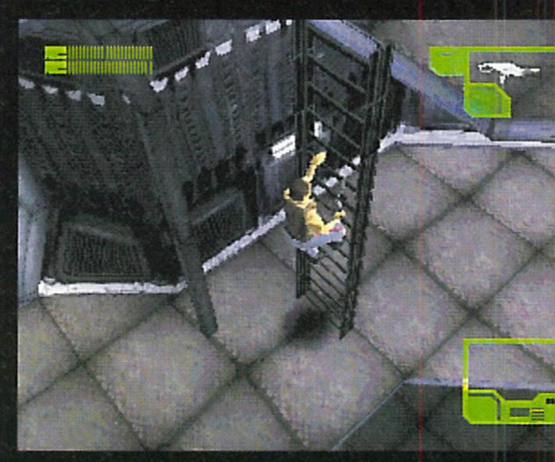




Il sera possible de tirer vers l'arrière, pour couvrir sa fuite.







UN JEU QUI VA ENCORE PLUS LOIN QUE ALIEN 4, LE FILM !



DU FILM AU JEU, IL N'Y A QU'UN PAS

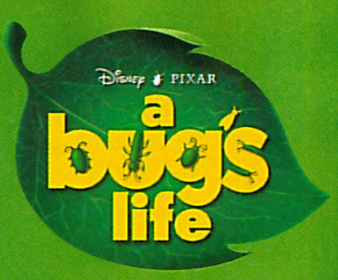
Le 4e volet de la série des fims Alien se démarquait des trois premiers opus, par la relation ambiguë qu'entretient l'héroïne avec les Aliens. En effet, pour la 1ère fois Ripley ou plus exactement son clone peut comprendre et même anticiper les actions des bestioles dont elle se sent si monstrueusement proche. Cette atmosphère oppressante constituera l'essentiel de l'ambiance du jeu.







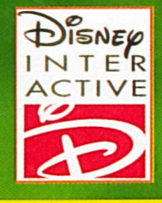

GAGNEZ DES JEUX





"" et " PlayStation ", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

© Disney / Pixar



+ DES T-SHIRTS, DES CASQUETTES, & DES SUPER YO-YOS !

SUR LE 3615 PSNEWS

GAGNEZ 3 JEUX, 3T-SHIRTS, 3 CASQUETTES ET 3 YO-YOS PAR SEMAINE

Par Dave Martinyuk

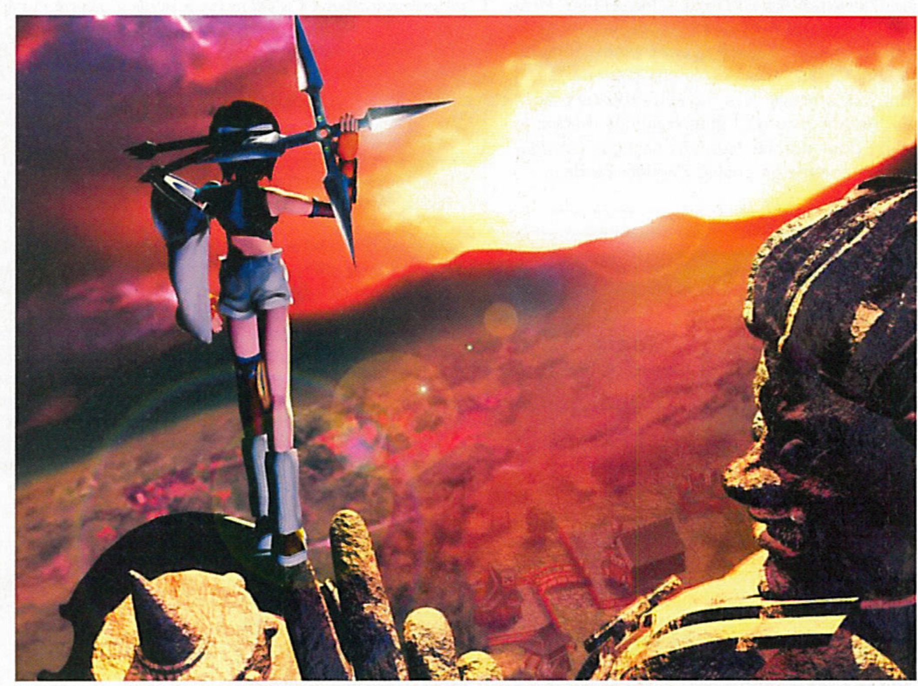
S'il m'était donné de posséder un esprit plus pervers et racoleur, j'aurais presque pu mettre comme titre : « Les jeux maudits ». Ça aurait sûrement bien fonctionné ça, dans le genre titre qui interpelle. Et puis bon, mon sens légendaire de la mesure a repris le dessus. Ma probité profonde sera toujours une priorité, chers lecteurs. Car oui, il y en a beaucoup de ces produits qu'on voit sortir dans d'autres pays – Japon en tête – et qui n'arrivent (mal)heureusement jamais sur le vieux continent. Alors, pourquoi, comment, à cause de qui ? A toutes ces questions et à bien d'autres encore, les pages qui suivent vont vous fournir des réponses. Et elles ne font pas toujours plaisir…



Ces jeux qui ne sortent jam

A chaque pays sa culture : une vérité qui s'étend au domaine vidéo-ludique

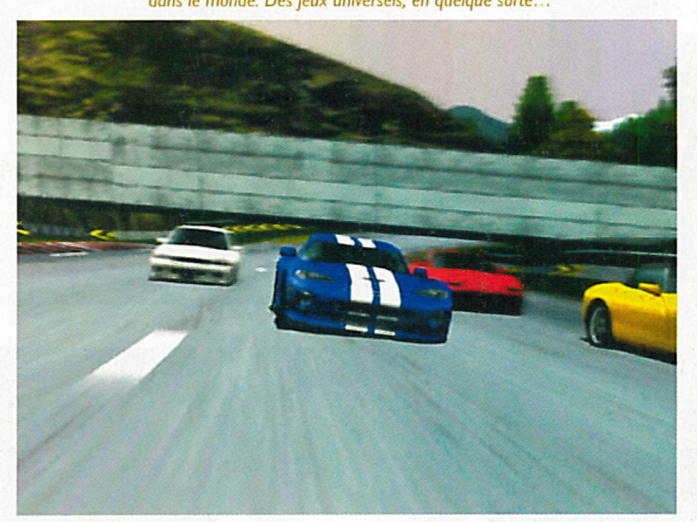
La frustration est un sentiment bien connu chez les joueurs les plus acharnés. Le petit hexagone qu'est la France n'est pas LA plaque tournante des créations vidéo-ludiques. Des choses, il s'en passe dans notre pays et notre continent, personne n'osera dire le contraire. Mais le maelström, le cœur du tourbillon, se trouve, lui, à quelques 9 700 kilomètres d'ici (distance Paris-Tokyo), vers l'Est, sur un archipel d'îles plus connu sous le nom de Japon. Se tenir au courant de ce qui s'y passe procure de grands moments d'excitation... immédiatement suivis d'un sentiment d'impuissance lorsqu'on se rend compte que les jeux qui nous intéressent ne sont pas prévus chez nous. Faut-il à jamais se contenter de les admirer en photos ? Y a-t-il un moyen de calmer ces aigreurs d'estomac qui vous saisissent au moment où tout semble perdu ? Eh bien... disons, en tout cas, qu'il n'y a pas de solution miracle. Désolé de vous miner le moral, mais c'est comme ça.



Final Fantasy VII, Resident Evil 2 et Gran Turismo sont les trois plus grosses ventes PlayStation au Japon. Ce sont également des titres qui ont très bien marché partout ailleurs dans le monde. Des jeux universels, en quelque sorte...

LE MONDE : UN VASTE MARCHÉ PARTAGÉ ENTRE TROIS MASTODONTES

On peut diviser le marché du jeu vidéo en trois grands territoires : le Japon, les Etats-Unis et, enfin, l'Europe. Le Japon est ici le pays qui nous intéresse le plus. C'est, en effet, le berceau des consoles et des jeux. Le Japon est un marché capable de vivre en autarcie. Il s'autosuffit. Avec ses quelques 130 millions d'habitants (deux fois plus que la France, deux fois moins que les Etats-Unis), les chiffres de ventes de certains jeux atteignent des scores incroyables. Des hits comme Gran Turismo ou Bio Hazard 2 se vendent à plus de deux millions d'exemplaires. L'exemple le plus hallucinant concerne tout de même Final Fantasy VIII (dernier-né de Squaresoft), qui a lui aussi dépassé les deux millions d'unités vendues... simplement en précommandes (chiffres de février, juste avant la sortie effective du jeu). Plus de deux millions de jeux en pré-commandes !!! Je ne sais pas si vous vous imaginez. Le titre n'était pas encore sorti et les petits Japonais à le plébisciter et à se le procurer les yeux fermés étaient légion. Le jour de sa sortie, les boutiques ont été prises d'assaut et une règle du « 1 personne = 1 jeu » a été instaurée, afin de satisfaire le plus grand





ais en France

Note : Les chiffres de vente indiqués dans cet article ont pour source l'éditeur du jeu lui-même ou font référence à des études menées par PC Data.

nombre. Il n'empêche qu'après avoir fait la queue pendant des heures (certains ont même passé la nuit dehors), il n'était pas rare de se retrouver le bec dans l'eau, en plein milieu d'après-midi, parce que les stocks étaient déjà épuisés. Résultat : 2,57 millions d'unités ont été écoulées en seulement quatre jours ! Histoire de faire une comparaison, et pour vous aider à mieux saisir l'ampleur du phénomène, sachez qu'un titre qui se vend très bien en France atteint « seulement » quelques centaines de milliers d'exemplaires (Formula One, V-Rally, FIFA 99...). Seules les meilleures ventes de jeux réalisées sur toute l'Europe (genre Gran Turismo qui s'est écoulé à 2,33 millions d'exemplaires) n'ont pas à rougir face aux blockbusters japonais. Autant dire qu'il faut vraiment mettre le paquet pour que les Nippons ne nous considèrent pas comme un peuple d'arrière-garde...

L'EXCEPTION CULTURELLE JAPONAISE

Il y a de nombreux titres japonais qui ont du succès dans leur pays mais qu'on n'imagine pas un seul instant chez nous. Le tableau suivant vous présente tous les titres PlayStation qui ont dépassé le million d'unités vendues au Japon. Si certains nous sont familiers, il en est d'autres qu'on découvre avec étonnement. Pour mémoire, rappelons que Bio Hazard est le nom japonais de Resident Evil.

Note : les noms entre parenthèses sont ceux des éditeurs des jeux au Japon. Les développeurs ne sont pas cités et peuvent être différents. FFVIII n'est pas ici classé, mais il a sa place en deuxième position. Bientôt la première ?

- Final Fantasy VII (Square)	3,70 millions
- Bio Hazard 2 (toutes versions) (Capcom)	2,30 millions
- Gran Turismo (Sony)	2,20 millions
- Derby Stallion (ASCII)	1,70 million
- Everybody's Golf (Sony)	1,65 million
- Final Fantasy Tactics (Square)	1,30 million
- Tekken 3 (Namco)	1,30 million
- Bio Hazard (toutes versions) (Capcom)	1,30 million
- Tekken 2 (Namco)	1,20 million
- Saga Frontier (Square)	1,10 million
- Chocobo's Mysterious Dungeon (Square)	1,10 million
- Parasite Eve (Square)	1,00 million
- Parappa the Rapper (Sony)	1,00 million
- Crash Bandicoot 3 (Sony)	1,00 million
- Densha de Go ! (Taito)	1,00 million

Alors, quelle conclusion tirer à la lecture de ce tableau ? On peut se dire qu'il n'est pas étonnant de retrouver des hits comme Final Fantasy (VII ou Tactics), Gran Turismo ou Tekken. Cela n'étonnera personne. A côté de ça, Crash Bandicoot 3 fait une percée remarquée (c'est le seul jeu non japonais), tandis que les produits Square se portent, dans l'ensemble, définitivement bien. Ce qui étonne un peu, c'est le succès d'Everybody's Golf ou de Parappa. Et ce qui surprend également beaucoup les Européens que nous sommes, au final, ce sont surtout deux titres : Densha de Go ! et Derby Stallion. Le premier est une simulation de train qui avait déjà connu un joli succès en salles d'arcade (« Tut-tut, c'est moi le chef de gare ! »). Le second, lui, est une simulation de courses de chevaux dans laquelle vous pouvez nourrir votre animal avant de le voir effectuer différentes courses et vous rapporter ou non de l'argent. Chez nous, ces deux titres dépasseraient difficilement les mille exemplaires vendus alors qu'au Japon ils s'arrachent comme des petits pains. C'est ça, la spécificité culturelle. On s'aperçoit également que plus de la moitié des titres à succès présentés ici est sortie au Japon, aux Etats-Unis et en Europe. Comme quoi, on profite, dans une assez large mesure, de ce qui existe de meilleur.



C'est l'enthousiasme qui entoure les manifestations hippiques de ce genre qui a contribué au succès immense remporté par la série des Derby Stallion.



Avec Densha de Go !, Taito a trouvé une niche jusqu'alors non exploitée. Le succès de cette simulation de train reste un mystère pour le reste du monde...



Crash Bandicoot 3 sauve l'honneur du monde occidental au Japon. C'est le seul jeu non japonais a avoir atteint la barre du million d'exemplaires vendus.



Parasite Eve.



Cachée dans l'ombre de Final Fantasy, la série Saga Frontier n'en connaît pas moins un succès assez remarquable.

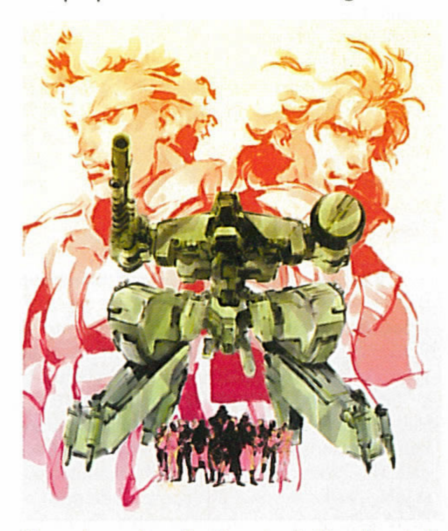


FFVII est le champion des chiffres de ventes de RPG. Son plus sérieux concurrent ? FFVIII, sa suite, bien sûr...

L'ONCLE SAM : INCONTOURNABLE

Le Japon, même s'il se suffit, dans une large mesure, à lui-même, ne dédaigne pas pour autant les autres marchés. Les Etats-Unis sont le premier territoire incontournable, lorsque les éditeurs nippons tournent leur regard vers l'étranger. Normal : le pays est gigantesque et il n'y a pas de problèmes de traduction multiple comme c'est le cas en Europe. On traduit le jeu en anglais et on inonde le territoire. Point. La réaction des Américains aux produits japonais n'est pourtant pas toujours prévisible. Les publics PC et consoles sont ici mélangés, mais le constat est à peu près le même : si on connaît en gros les goûts du public américain, celui-ci reste parfois imprévisible. Les goûts des joueurs yankees ont cela de déstabilisant qu'ils plébiscitent aussi bien des titres médiocres (WarGods, Jet Moto, Deer Hunter...), que des jeux plus « spécialisés » (John Madden, Frogger (!)...) ou subtils (Starcraft, Metal Gear Solid...). Les éditeurs doivent savoir s'adapter aux différentes attentes, afin de cibler leurs produits et limiter les risques.

A côté des chiffres de ventes hallucinants de titres pour le moins médiocres, il y a aussi les très bonnes surprises. Ces dernières tendent à prouver que, contrairement aux idées reçues et un peu faciles, les Américains ne sont pas seulement un peuple de bourrins lobotomisés. Ainsi, le fait que Tenchu : Sealth Assassin ou Metal Gear Solid aient connu un large succès au pays de l'Oncle Sam montre bien que le public est friand de titres un tant soit peu recherchés et intéressants. Il faut, en effet, savoir que MGS s'est mieux vendu aux States (1,25 million d'unités écoulées) qu'au Japon (750 000 unités « seulement »). En ce qui concerne Tenchu, le succès rencontré a été suffisant, un peu partout dans le monde (il s'est hissé dans le top 3 des jeux les plus vendus au Royaume-Uni), pour qu'une nouvelle version sorte au Japon le 25 février. Son nom : Tenchu : Shinobi Gaisen. Vous pouvez y créer vos propres missions et les sauvegarder sur



Une ambiance digne d'un film et un doublage des voix de qualité auront hissé Metal Gear Solid sur les premières marches du top 20 des jeux les plus vendus aux States.

Certains grands jeux nous sont interdits, c'est vrai. Il faut toutefois se consoler en se disant qu'on échappe à quantité de titres médiocres



La célèbre petite grenouille traverseuse de rues embouteillées fait un carton aux U.S. Un épisode de Seinfeld (série très connue Outre-Atlantique) fait d'ailleurs référence au célèbre jeu.

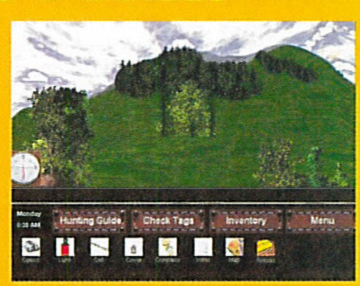


Sony Music, créateur de Tenchu, peut être ravi du succès remporté par son bébé. La licence a été reprise par Activision aux Etats-Unis et en Europe.

LA CHASSE VIRTUELLE : UN GROS SUCCES CHEZ LES YANKEES

Deer Hunter (Chasseur de Daims) est un jeu curieux qui a vraiment connu son heure de gloire l'année dernière. Disponible dans une gamme budget (à petit prix), Deer Hunter s'est rapidement vendu à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires. Son principe est pourtant bien peu évolué, puisqu'il vous propose de balader votre viseur sur des décors fixes et d'abattre le gibier que vous trouvez. Une sorte de tir aux pigeons d'argile évolué où il faut utiliser un appeau, attendre que les animaux se découvrent, etc. Le top 20 U.S. des jeux PC de l'année 98 est révélateur du succès insensé de ce titre, puisque DH est classé deuxième des ventes (derrière Starcraft) et DH 2 cinquième. Mieux : DH a été classé premier des ventes en janvier, février, mars et septembre 98, tandis que sa suite l'a été en octobre, novembre et décembre. Du délire. Véritable événement sur PC, le soft a ensuite été adapté sur PlayStation, recherche du profit maximum oblige. Tout ne s'arrête pas là, puisque de nombreuses extensions ont vu le jour : Bird Hunter (pour chasser les petits zozios), Pro Bass Fishing (pour les poissons), Rocky Mountain Alaskan Expedition (pour traquer les méchants nounours)... WizardWorks, développeur des jeux, a vraiment trouvé le filon.

La voie ouverte par Deer Hunter ne pouvait pas laisser les autres éditeurs indifférents et c'est de cette façon qu'est apparu Cabela's Big Game Hunter (Head Games), qui vient empiéter sur les plates-bandes du hit susnommé. Le succès rencontré par cet ersatz de DH est moins important, mais il est réel (12ème meilleure vente de 98). Bref, voilà l'exemple type d'un genre de jeu réservé au seul public américain. On n'imagine pas une seule seconde qu'une simulation de ce type (Brigitte Bardot veille !) puisse connaître autant de succès n'importe où ailleurs dans le monde. Comme quoi, il ne faut pas toujours se désespérer de ne pas voir arriver chez nous certains titres développés à l'étranger.



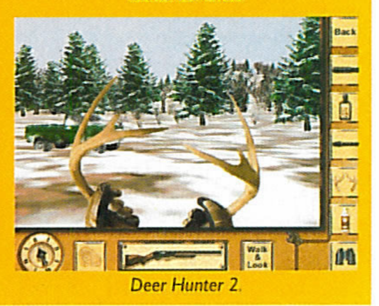
Cabela's Big Game Hunter a suivi la voie ouverte par Deer Hunter avec, somme toute, pas mal de succès. Comme quoi nos amis ricains sont vraiment friands de ce genre de titres.



Deer Hunter a été plébiscité aux Etats-Unis, pays où les armes à feu sont très répandues. Faut-il y voir une relation de cause à effet ? Le débat est lancé.



Cabela's Big Game Hunter.



Deer Hunter 2.

Memory Card (si si !). Il y a bon espoir de le voir traduit pour les autres marchés. Une adaptation du Tenchu « normal » est également prévue sur PC et Dreamcast. Etant un fan absolu de ce jeu, je dois avouer que toutes ces nouvelles me réjouissent grandement. Cela dit, je m'écarte du sujet de ce dossier. Revenons donc à nos gras moutons…

L'UNION FAIT LA FORCE EN EUROPE

Le cas de l'Europe est un peu particulier. Si le marché qu'il représente n'a vraiment rien à envier à celui des Etats-Unis (avec 373 millions d'habitants, l'Europe domine de la tête et des épaules le géant américain), il est soumis à une structure beaucoup plus complexe puisque l'Union Européenne est constituée de quinze pays. Lorsque Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) décide de sortir un jeu pour le marché européen, il lui faut décider quel produit est le mieux adapté à telle ou telle population. Dans ce domaine, Sony laisse une grande liberté à ses différentes filiales qui peuvent choisir les jeux qui conviendront le mieux à leur territoire. Cet esprit « PlayStation », rendu possible grâce à l'expérience de Sony dans d'autres domaines (hardware, musique…), est une force et une souplesse, permettant à cette multinationale de s'imposer partout en répondant aux attentes de chacun. La crise au Japon n'autorise pas Sony à dédaigner un marché aussi important que celui constitué par l'Europe, même si ce dernier est morcelé.

Que l'Europe soit un gros marché est indéniable et, en cela, c'est une force. Pourtant, le fait que le marché soit subdivisé représente une faiblesse et fait naître bien des complications. Chaque filiale de Sony Europe doit se battre pour imposer ses vues et essayer d'importer tel ou tel produit dans le pays qu'elle représente lorsqu'elle pense que ce dernier vaut le coup. Les « deals » passés avec les éditeurs ne sont pas toujours faciles. Il faut savoir que lorsqu'on demande à distribuer un gros titre, il faut parfois aussi s'engager pour d'autres jeux moins reluisants mais faisant malgré tout partie du catalogue de l'éditeur qu'on sollicite. A ce niveau, il faut déployer des trésors de diplomatie et de persuasion. Signalons enfin que l'image dégagée par un jeu prévaut presque sur ses chiffres de vente (il ne faut pas que cela devienne une généralité, bien sûr). Par exemple, Parappa ou Bust a Groove, qui ne se sont vendus qu'à quelques dizaines de milliers d'exemplaires (en France), ne sont pas des succès en eux-mêmes, mais l'aura qui les entoure est forte et tout le monde les connaît. Et puis ceux qui s'y essayent deviennent foncièrement accros. A partir du moment où le nom PlayStation est mis en avant, c'est un bon coup à tenter.



Bust a Groove est l'exemple type du produit décalé qui contribue uniquement à l'image d'une marque. Il y a eu peu de pubs, les magazines spécialisés l'ont encensé et il s'est écoulé à environ 15 000 exemplaires. Sony avait prévu ce score décevant. Dommage que le public ne lui ait pas prouvé le contraire…



Parappa s'est vendu à environ 20 000 exemplaires en France. Un chiffre médiocre lorsqu'on sait que certains jeux moins « rigolos » et intéressants (non, je ne donnerai pas de nom, quoique... Le 5ème Elément !) le dépassent aisément.



Nous sommes nombreux à admirer les RPG de ce genre, derrière les vitrines des boutiques d'import. Dommage qu'il n'y en ait pas plus en France.

Le fana de RPG est le plus frustré des joueurs. S'essayer à un jeu de ce genre sans rien y comprendre, c'est perdre 50 % du plaisir

UN CAS MAJEUR : LE JEU DE ROLES

Pour commencer ce paragraphe, voici deux tableaux. Ils serviront les commentaires que nous allons faire plus loin…

Nombre de jeux sortis sur PlayStation (au 31/12/98) :

Etats-Unis : 594
Japon : 1 822
Europe : 574
(source : Sony)

Développeurs licenciés PlayStation (au 31/03/98) :

Etats-Unis : 218
Japon : 559
Europe : 247
(source : Sony)

Conclusion : il se passe davantage de choses au Japon que partout ailleurs dans le monde. Ce n'est pas une surprise. Maintenant, il faut aussi dire que de nombreux titres se vendent seulement à quelques milliers d'exemplaires et « polluent » quelque peu le marché. A côté de ça, il en est d'autres qu'on désespère de voir arriver un jour. De tous les genres représentés, le RPG (jeu de rôles) est sans conteste celui qui procure le plus de frustrations. Ce genre est, en effet, sur-représenté au Japon, et il ne se passe pas un mois sans que plusieurs titres sortent. Les Etats-Unis profitent des traductions des meilleurs RPG et n'ont, dans l'ensemble, pas trop à se plaindre, tandis que nous, en France, devons nous contenter des miettes. C'est comme ça, il n'y a rien à faire. Le tableau suivant vous montre les plus gros titres (RPG) sortis récemment ou à venir au Japon, avec leur possible sortie aux Etats-Unis. Un point d'interrogation signale une date indéfinie comme la possibilité que le jeu ne sorte jamais.

	Japon	Etats-Unis
- Legend of Legaïa (Sony)	sorti	avril 99
- Vandal Hearts 2 (Konami)	?	septembre 99
- Dragon Quest VII (Enix)	?	?
- Final Fantasy VIII (Square)	février 99	3e trimestre 99
- Saga Frontier 2 (Square)	1er semestre 99	fin 99
- Suikoden 2 (Konami)	sorti	juin 99
- Parasite Eve (Square)	sorti	sorti
- Xenogears (Square)	sorti	sorti
- Chocobo's mysterious Dungeon 2 (Chumsoft)	sorti	?

Et j'en oublie volontairement beaucoup d'autres. Ce tableau est tout de même assez représentatif de ce qui se passe dans le monde du RPG. La quasi-totalité des productions nous vient du Japon. Ça, c'est un premier point. Sur ce marché, certains produits spécifiques (comme Chocobo's Mysterious Dungeon) fonctionnent très bien, mais leur principe un tantinet décalé (ici l'exploration de donjons infinis) ne semble pas les destiner à l'import. C'est une volonté délibérée et compréhensible. En ce qui concerne Dragon Quest VII, c'est encore le mystère le plus total. Annoncé depuis très longtemps, ce nouvel opus de la série phare d'Enix,

LES PLUS GROS REGRETS



Bushido Blade 2.



Tobal 2 a réussi l'exploit, en 97, de repousser les limites techniques de la PlayStation tout en se révélant très agréable à jouer. Ajoutez à cela un mode quest fabuleux et vous avez devant vous un titre d'exception… qui n'a pas connu le succès qu'il aurait mérité.

Il est des jeux, dans notre carrière de testeurs, qu'on voit sortir à l'étranger et qu'on ne peut s'empêcher de trouver extraordinaires. Alors, on se renseigne sur une hypothétique date de sortie française et on attend. Les semaines passent, puis les mois et la cruelle vérité se fait alors évidente : le soft ne sortira jamais chez nous. Il faut se faire une raison, c'est la vie, c'est comme ça, et il n'y a rien qui puisse l'empêcher. Parmi les plus grosses déceptions de ces dernières années (déception dans le sens où les jeux ne sont pas sortis chez nous, évidemment), trois titres Square – c'est un hasard – me viennent à l'esprit : Tobal 2, Bushido Blade 2 et Final Fantasy Tactics. Il y a bien sûr des dizaines d'autres titres qui méritent autant d'attention, mais ces jeux sont intéressants dans le sens où Tobal et Bushido Blade premiers du nom sont sortis en France. Qu'ils n'aient pas rencontré le succès qu'ils méritaient n'est pas vraiment étonnant. En ce qui concerne Tobal, l'aspect graphique dépouillé et la médiocrité de l'adaptation (en passant en 50 Hz, le jeu est devenu plus « tassé » et lent) expliquent qu'il n'ait pas bien fonctionné. Ce qui est étonnant, c'est que Tobal 2, véritable perle du genre (Ken Kutaragi lui-même, créateur de la PlayStation, était étonné des limites techniques que le jeu avait réussi à dépasser), n'a pas non plus connu un succès foudroyant au Japon qui aurait pourtant dû le plébisciter. Tobal 2 est donc resté assez confidentiel, puisqu'il n'est même pas sorti aux Etats-Unis. Pour Bushido Blade, l'explication est légèrement différente : le jeu était trop technique et déstabilisant. Imaginez : un soft où l'on peut tuer son adversaire d'un seul coup, quelle hérésie ! La plupart des joueurs préfèrent de loin les productions plus péchues et impressionnantes, avec multiples combos à la clé. Enfin, Final Fantasy Tactics restera sans doute le plus gros regret de tous puisque, dans le genre tactique – n'oublions pas qu'il s'inspire d'Ogre Battle (euh… non, ce jeu n'est pas sorti non plus en France) – il fait partie de la crème des crèmes sur PlayStation. L'univers de Final Fantasy, la richesse d'Ogre Battle… Le mélange des deux laisse rêveur et tous ceux qui ont eu la chance de s'y essayer, Japonais et Américains, en sont restés babas. Une soixantaine d'heures de combats acharnés et plein de bonheur. Voilà ce que nous avons manqué… malheureusement.

Final Fantasy Tactics.

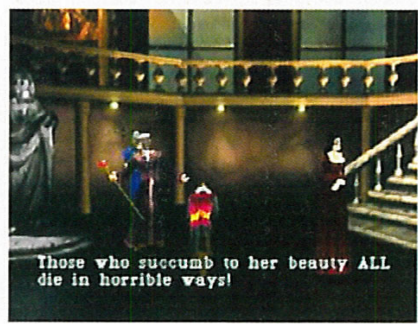


Shogun Assassins, un nouveau titre Konami, semble s'inspirer autant de Tenchu que de Bushido Blade. Les photos promettent, reste à voir ce qu'il vaut réellement. Sortie prévue en mars prochain aux Etats-Unis.

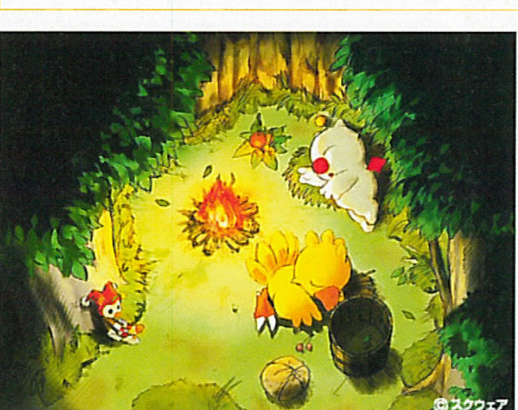
longtemps concurrent de Final Fantasy mais auquel il ne fait plus vraiment d'ombre, se fait toujours autant désirer. A côté de ça, certains titres Konami et Square font leur petit bonhomme de chemin et ils sont d'ores et déjà prévus pour le marché américain. Parmi tous les jeux de la liste, on peut espérer voir sortir FFVIII - des pourparlers féroces le concernant sont en cours mais rien n'est encore signé - Legaia et Suikoden 2, d'ici la fin de l'année... en France (en Europe aussi a fortiori). Pour les autres titres, les espoirs sont minces, pour ne pas dire inexistants. Soyons donc comme le Jacques de Diderot et montrons-nous fatalistes.



Suikoden est un jeu à la réalisation limite mais sa profondeur et son capital sympathie en ont fait craquer plus d'un. Pour Suikoden 2 le constat semble être le même… en mieux !



Parasite Eve n'aura pas atteint la barre du million d'unités vendues au Japon en 98. Il ne s'est, en effet, écoulé « que » 994 202 jeux. Ça n'était pas loin, dommage.



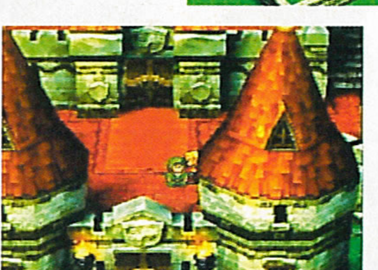
Chocobo 2 est un jeu typiquement nippo-japonais. Il ne sera traduit pour aucun autre territoire, c'est une certitude. Maintenant, il faut avouer que les illustrations de ce titre sont assez mignonnes.







Dragon Quest VII.



Dragon Quest VII est un titre qu'on désire avec davantage de curiosité que d'envie. Après avoir été une série phare sur Famicom et Super Famicom, on attend de voir ce qu'Enix va être capable de faire sur PlayStation. Si le jeu sort un jour…



Saga Frontier 2.

Pour terminer, signalons également qu'il ne faut pas toujours s'attacher à une série dans son ensemble, car il arrive souvent qu'on ait tout à coup droit à un épisode sans avoir vu débarquer les précédents (exemple : Breath of Fire III sorti en France sans que les deux autres, pourtant disponibles au Japon et aux Etats-Unis, n'aient atteint notre territoire). Les voies du seigneur marketing sont parfois impénétrables...

FINAL FANTASY VIII SUPER PROTÉGÉ ?

Certains vont dire que je fais une fixation sur ce titre. Je m'insurge et vous affirme que c'est faux. Si je reparle ici de FFVIII, c'est pour une raison bien particulière : son système de protection. Sony, désormais bien conscient de l'ampleur prise par le piratage, a décidé de contre-attaquer de deux façons. La première démarche consiste à transformer les consoles fabriquées, afin de les rendre difficilement modifiables. Le coup de la puce intégrée est, en effet, très à la mode – on a encore vu un reportage sur le sujet dans l'émission Capital du 7 février, sur M6 – et permet deux choses répréhensibles : 1) la lecture de jeux d'import (ce qui n'est déjà pas bien) et 2) la lecture de copies de jeux pirates (ce qui est pire). En modifiant sa façon de fabriquer les consoles (ces dernières étant repérables grâce à leur numéro de série), Sony rend plus difficile l'intégration des puces. Les fondus d'électronique finissent cependant la plupart du temps par trouver une parade, même si les toutes dernières consoles fabriquées leur donnent plutôt du fil à retordre.

Au-delà de la protection hardware, il y a aussi la protection software. Si elle se révèle très (trop ?) efficace sur PC, il faut bien dire que, sur consoles, le constat est moins alarmant pour les pirates. Sur PlayStation, en tout cas, il n'y a jamais eu de grosses difficultés à copier un jeu. Avec FFVIII, un nouveau système de protection a été élaboré. Ce dernier empêche le jeu de tourner sur une console non japonaise, même si cette dernière est « chipée ». Cette protection semble toutefois ne pas avoir fait long feu puisqu'une astuce – en fait un code action replay découvert à peine une semaine après la sortie du jeu – permet de la contourner. Tout ça pour dire quoi ? Tout ça pour en arriver au constat suivant : il y aura toujours des jeux d'import dans notre pays. Qu'on le veuille ou non. Et si on est assez fortuné pour cela, on peut toujours faire importer une machine ou des jeux, utiliser certaines astuces et passer outre l'interdiction légale de s'essayer à des titres provenant d'autres pays. La logique du joueur rejoint celle de Lagardère : si le jeu ne vient pas au joueur, c'est le joueur qui ira au jeu. Quitte à le payer plus cher et à ne pas toujours tout comprendre.



La série des Saga Frontier poursuit son petit bonhomme de chemin, avec ses personnages toujours aussi réussis et charismatiques.



Les CD de musique dédiés à tel ou tel jeu vidéo (musiques originales ou réorchestrées) sont légion au Japon. En France, on peut toujours se brosser pour essayer d'en trouver.

LES GOODIES FF8

Je ne peux m'empêcher de vous faire profiter des photos de la panoplie des accessoires disponibles au Japon concernant FFVIII. Vous découvrez ici le manteau de Squall, et pouvez trouver aussi son collier ou encore ses bagues. Plus conventionnel, le poster sous verre est lui très réussi. La panoplie d'écolier FFVIII semble également bien partie pour faire pâlir de jalousie certains camarades de classe. Fin du fin, la peluche « Cactrot » (cette espèce de monstre cactus qu'on trouve dans certains Final Fantasy) fait dans le kitsch pure souche. Indispensable pour les fans... mais indisponible en France.









Final Fantasy VIII fait beaucoup parler de lui. L'excellence de sa réalisation le propulse sous les feux des projecteurs et un soin tout particulier a été apporté à son système de protection. La parade, chez les fans, a toutefois été trouvée.





Après plusieurs hits dans le domaine de la baston, Square s'est quelque peu planté avec Ergheiz, réalisé en collaboration avec Namco. Comme quoi...

Au-delà des envies et des revendications des joueurs, les éditeurs doivent se plier à une règle : la nécessité de faire du profit

ALORS, L'AVENIR ?

L'avenir sera le reflet de ce qui se passe au présent. Il n'y a pas de raisons pour que tout change d'un seul coup. L'Europe restera encore sans doute quelque peu à la traîne derrière le Japon et les Etats-Unis, attendant d'hypothétiques traductions et la décision des éditeurs de sortir tel jeu dans tel pays. Le monde ressemble à un vaste échiquier où chacun essaie de placer ses pions. Les grosses boîtes se rachètent ou bien s'associent (Electronic Arts et Square aux Etats-Unis, par exemple), les éditeurs prennent des risques ou bien jouent la carte de la prudence, des titres qu'on n'attend pas arriveront chez nous, d'autres qu'on meurt d'envie de se procurer n'atterriront jamais dans notre pays… Tout est très compliqué et très simple à la fois. Notre espoir réside dans notre potentiel créatif. Un jeu créé en Europe sort a priori d'abord chez nous. Nous savons aussi réaliser des jeux – et des bons - il ne faut donc pas passer son temps à regarder ce qui se passe chez les voisins. Des jeux sortant en même temps partout dans le monde est une idée séduisante mais guère réalisable, sauf en de très rares cas. Qu'on se console en se disant que le marché du jeu vidéo a rarement été autant en ébullition qu'en ce moment. Avec la Dreamcast sur le marché et la PlayStation 2 à venir, la guerre des constructeurs va faire rage et les titres futurs – toujours plus beaux, plus riches, plus profonds - promettent de nous occuper pendant bien longtemps encore. Et ce, qu'on soit Français, Japonais ou Américain…

PUISQU'ON VOUS DIT QU'ON TROUVE TOUT SUR INTERNET…

Il est des aficionados acharnés du jeu vidéo qui ne se laissent pas démonter par la barrière de la langue. Ils effectuent carrément des traductions complètes de notices – ou même les dialogues de certains jeux – et les proposent obligeamment à quiconque est capable de les dénicher sur le Net. Les traductions en français sont, bien entendu, très rares et elles ne marchent en gros que dans un sens : du japonais vers l'anglais. Le genre de jeux le plus représenté dans cet univers est bien entendu le RPG ; genre nécessitant a priori plus d'éclaircissements qu'un jeu de combats. Alors, oui, maintenant vous savez que ça existe mais, non, nous n'allons pas vous donner d'adresse Internet pour que vous alliez y faire un tour. Ce serait de l'incitation à l'achat de jeux d'import et nous ne sommes pas là pour ça. Sachez tout de même qu'il existe un site sur lequel un anglophone versé dans l'art du kanji propose une traduction de FFVIII au fur et à mesure de son avancée dans le jeu. Personnellement, je dois dire que ça m'impressionne… quelque part.

RPG Maker 3 est un outil de création de jeu qui vous offre la possibilité de créer votre propre jeu de rôles. Voilà encore un exemple typique de jeu qu'on ne connaît pas hors des frontières du Japon.



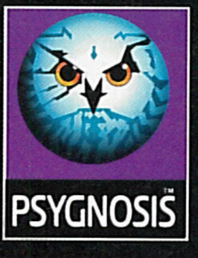
De nombreuses traductions sont disponibles un peu partout sur la « toile » représentée par Internet. Il suffit de savoir où chercher… Bon courage !

Vous ne comprenez rien aux menus d'un RPG Maker ou d'un Dungeon Creator ? Qu'importe, il est de braves âmes, dans le monde, qui vous proposent leur traduction complète sur le Net afin que vous puissiez vous en sortir.

DÉMO DE ROLLCAGE

Faites péter

Et gagnez 1000 jeux Psygnosis !



LES PRIX

Du 1er au 100è



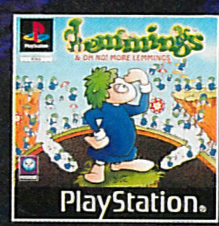
Un exemplaire de chacun des jeux PlayStation suivants : F1 97, Colony Wars Vengeance, O.D.T, Newman Haas, Lemmings & Oh no more Lemmings, Psybadek, Destruction Derby 2, Alundra, Rascal, et Shadow Master, soit 10 jeux complets au total !





















SUR LE CD PlayStation MAGAZINE

le compteur !



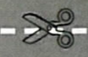
Comment jouer ?

Jouez à la démo spéciale Rollcage sur le CD de PlayStation n°29. Une fois votre course terminée, la démo vous fournit un code personnel qui correspond à votre temps.

Inscrivez le code de votre meilleur temps sur le bulletin de participation ci-dessous et collez-le sur une carte postale ou écrivez-nous, sur carte postale uniquement, à l'adresse suivante :

PLAYSTATION N°29, CEDEX 2119, 99 211 PARIS-CONCOURS

Extrait du règlement :
Le règlement de ce jeu, sans obligation d'achat est déposé chez Maître Bruneel, huissier de justice à Romilly-sur-Seine (10). Un logiciel déterminera le classement des 100 meilleurs temps.
La liste des 100 gagnants sera consultable sur le 3615 PSNEWS (1,29 frs/mn) à partir du 30 avril 1999.
Le règlement est disponible sur simple demande écrite à : Promotion PlayStation, 10, rue Thierry le Luron, 92 592 Levallois Perret Cedex (timbre remboursé au tarif lent en vigueur, sur simple demande écrite à la même adresse). Un seul lot sera attribué par gagnant (même nom, même adresse). Jeu ouvert à toute personne habitant la France Métropolitaine.
Conformément à la loi informatique et liberté n°78-17 du 9/1 :1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.



BULLETIN DE PARTICIPATION

(à renvoyer avant le 6 avril 1999 à minuit)

Votre code personnel / Démo Rollcage :

....

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....

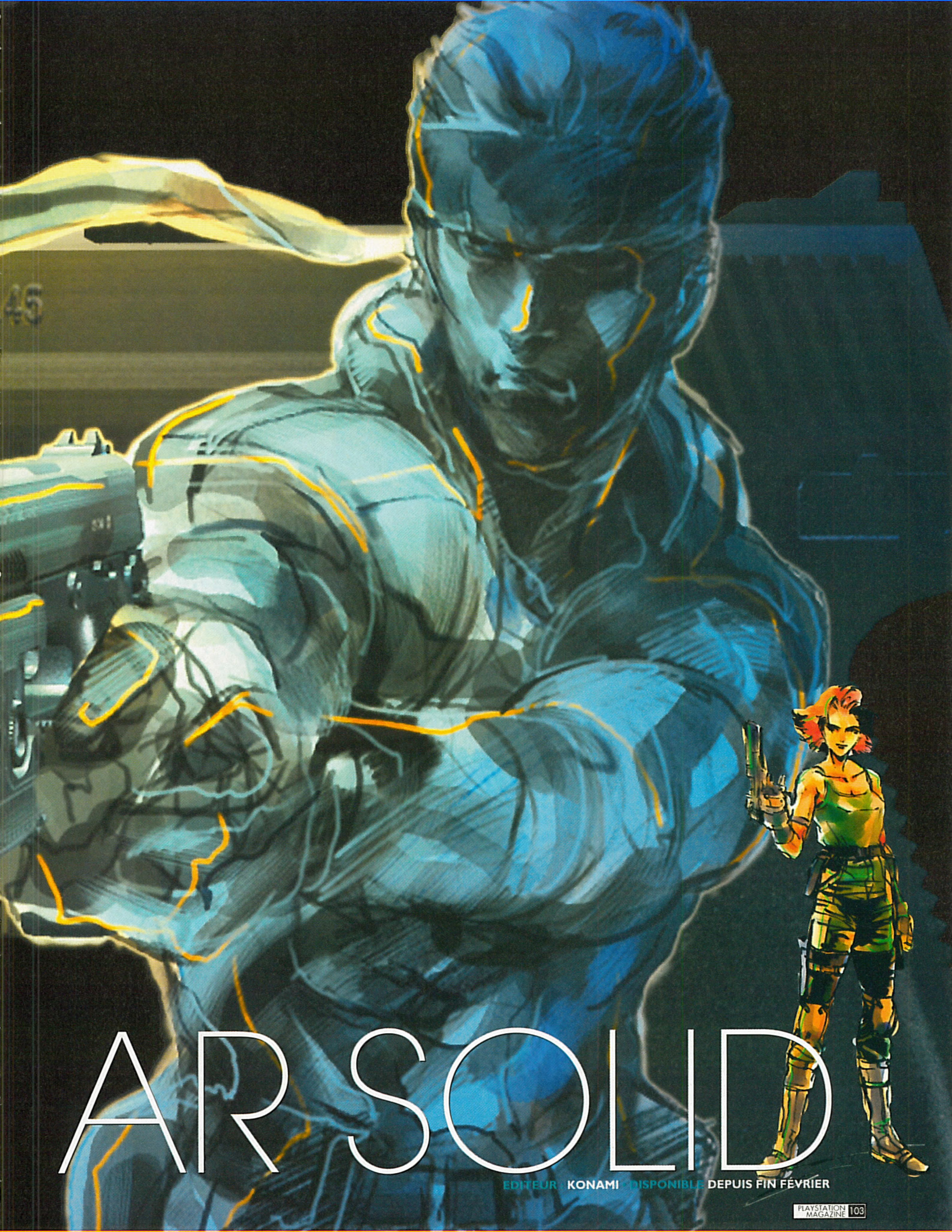
CODE POSTAL └┴┴┴┴┘ VILLE ....

Par Julien Chièze



Metal Gear Solid... Trois mots qui suffisent à susciter l'admiration chez la plupart des aficionados du jeu vidéo. Pourtant, depuis 1996, les informations s'écoulaient au compte-gouttes et le chef-d'œuvre d'Hideo Kojima ne cessait de jouer les Arlésiennes. Ainsi, après s'être fait désirer de longs mois, le joyau de Konami a enfin daigné débarquer en France. Un grand moment de jeu vidéo. Intense et révolutionnaire !

METAL GE


AR SOLID
EDITEUR KONAMI DISPONIBLE DEPUIS FIN FÉVRIER

METAL GEAR SOLID







Prenez garde à ce que votre vie ne parte pas en fumée !

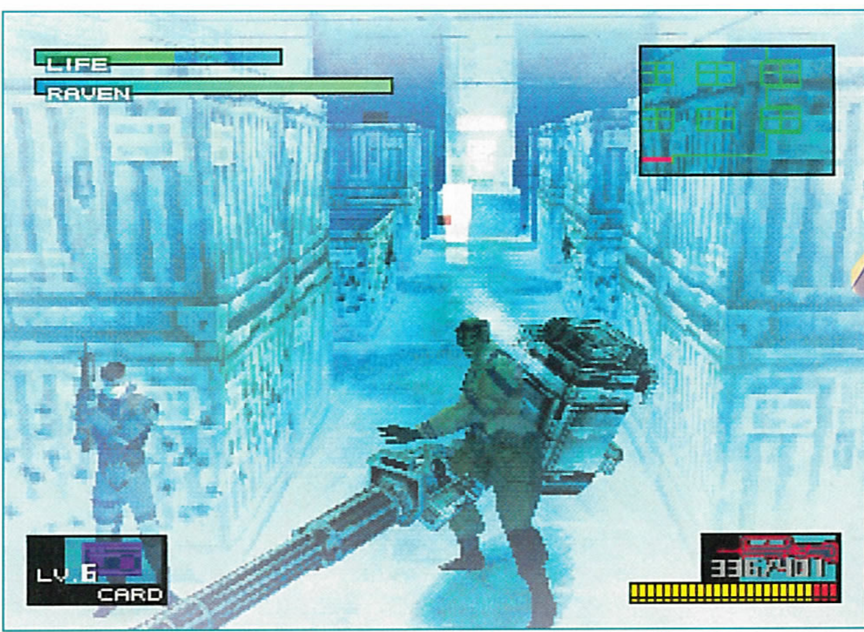
FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/INFILTRATION
EDITEUR	KONAMI
DISTRIBUTEUR	KONAMI
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON S'EST RABOTÉ LES GENOUX À FORCE DE RAMPER.

Ce matin, le réveil sonna plus tôt qu'à l'accoutumée. Il lassa précipitamment ses chaussures et claqua la porte en coup de vent. Quelques minutes plus tard, lorsqu'il jaillit essoufflé, d'une bouche de métro, il constata avec soulagement qu'il était le premier. Fièrement, il poussa la porte de sa boutique préférée : Metal Gear Solid trônait sur un large présentoir ! Pourtant, les longs mois d'attente lui avaient appris à contrôler sa nervosité et il se contenta de fixer la boîte laissant alors libre cours à son imagination. L'affaire était désormais réglée. Quelle chance, aujourd'hui, rien ne pourrait l'empêcher de jouer à sa convenance. A peine arrivé chez lui, il tourna le verrou et débrancha le téléphone, aucun élément ne devait venir gâcher son plaisir. Il ouvrit son sac, se saisit du jeu et soupesa le boîtier. Le moment était venu de fendre l'emballage. Il pouvait enfin contempler l'objet de son excitation : 2 CD disposés de manière symétrique. Délicatement, sa main droite se posa sur le premier d'entre eux, le délogea de son encoche, puis l'enfourna dans les entrailles de sa PlayStation. Pourtant, avant même de mettre le contact, il se remémora ses parties de Resident Evil... Oui, bien sûr, il fallait fermer les volets ! Veiller à l'ambiance, créer l'atmosphère la plus oppressante possible, voilà ce qui importait. Tandis que les ténèbres enveloppaient la salle, il jubilait intérieurement. A tâtons, il s'empara de son pad, mis sa console en marche et fixa l'écran. Rien. Aucun son, pas la moindre image ne lui parvint. Dans l'obscurité, le temps lui semblait une éternité, quand soudain il comprit. Changer de prise, mais

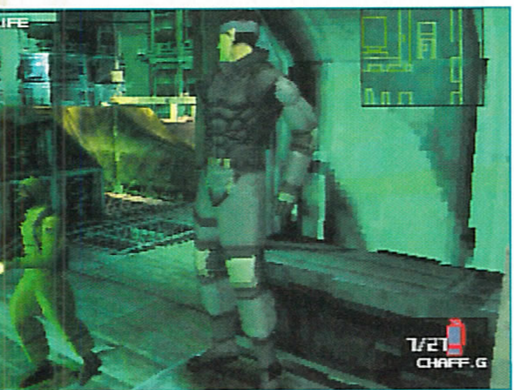






Vulcan Raven navigue entre la force brute et le mysticisme. Un rendez-vous au sommet.

oui, il avait oublié de changer de prise ! Il pestait intérieurement, tant cette erreur lui paraissait ridicule. Il se leva d'un bond et… vlan, il venait de se prendre les pieds dans la maudite prise. Arrghh, voilà pourquoi il détestait se presser. Il faudra s'en rappeler lors du jeu. En une minute, alors que la pièce avait retrouvé son aspect lugubre, le logo PlayStation illumina l'écran, immédiatement accompagné de la première nappe sonore, puis d'un nom : Hideo Kojima. Après plus de deux ans d'attente, il pouvait enfin savourer le fabuleux Metal Gear Solid !



Observez attentivement les rondes des vigiles, avant d'effectuer le moindre mouvement.



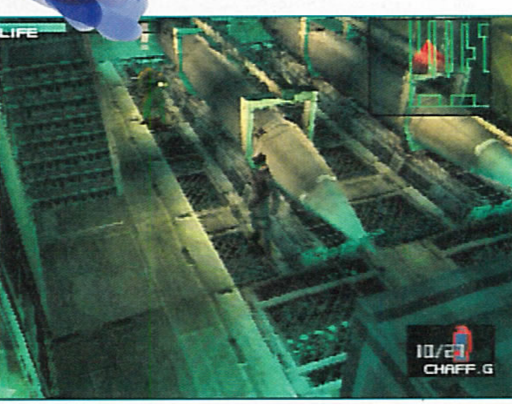
Une vision d'horreur qui laisse présager du pire.

AU-DELÀ DU JEU, UNE EXPÉRIENCE UNIQUE

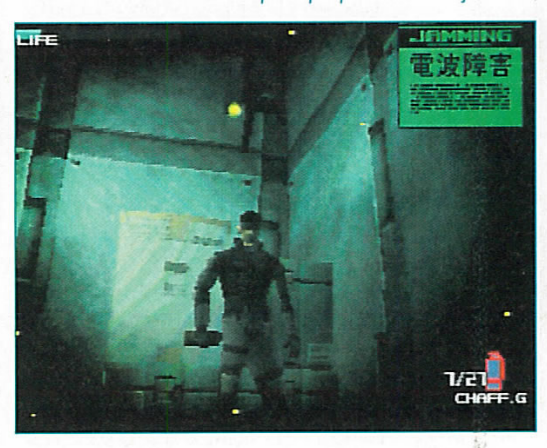
Allez comprendre, seuls des titres de la trempe de Metal Gear Solid parviennent à provoquer de telles réactions, tant ils surpassent le simple stade de jeu pour atteindre celui « d'expérience interactive ». Ainsi, aborder cette aventure faite de stress et d'émotions prend une toute autre ampleur, allant presque jusqu'à estomper le caractère virtuel du jeu. Qui aurait pu imaginer qu'infiltrer une base militaire tombée aux mains d'une organisation terroriste – nous ne dévoilerons aucun autre élément du scénario pour maintenir un certain suspens - puisse à ce point marquer les esprits ? Bien sûr, on se doutait que cela serait plus intéressant que de visiter le supermarché du coin en période de soldes mais, tout de même, quelle claque ! Le fait que le chef-d'œuvre d'Hideo Kojima privilégie l'innovation au détriment de la facilité apporte un élément de réponse non négligeable. De cette manière, si certains pensent trouver en Metal Gear Solid un énième jeu d'action impulsif et délibérément violent, leur déception risque d'être particulièrement cruelle. Que les choses soient claires dès le départ : en décidant d'incarner Solid Snake, vous vous engagerez dans une aventure haletante et si réaliste que le moindre faux pas, la moindre manœuvre hasardeuse conduira immédiatement à la mort. Plus flippant que de diriger un caddie, non ? En partant de ce principe, il paraît alors évident qu'une approche à la Rambo est particulièrement proscrite, à moins de cultiver un certain penchant masochiste. A contrario, Solid Snake devra faire parler son expérience d'agent commando dont l'atout principal consiste à n'être jamais repéré par l'ennemi, et à vivre constamment dans l'ombre. A l'image de Tenchu, vous serez obligé de maîtriser toutes vos pulsions, car abattre tout ce qui bouge sans avoir pris les précautions nécessaires (utilisation de silencieux, isolement de



UNE MISSION COMMANDO À COUPER LE SOUFFLE

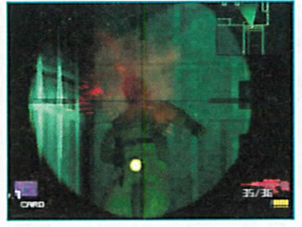


Se servir d'armes à feu en étant adossé à une ogive nucléaire ne paraît pas particulièrement judicieux.



SNIPER N'EST PAS JOUER

■ L'essayer, c'est l'adopter ! En effet, dès que vous poserez la main sur le PSG-1, vous ne parviendrez plus à jouer autrement qu'à travers les lunettes de votre fusil. Hop, je m'allonge, j'avale mon petit comprimé de diazépam afin de calmer mon pauvre cœur et vlan je localise ma cible. Ensuite, tout va très vite. Précise et bien fourbe, cette technique s'avère vraiment « tripante » ! Pourtant, n'oubliez pas que moins vous tuerez de gardes et meilleur sera votre résultat final. C'est beau, le pacifisme. ■







HISTOIRE DE PINAILLER

Ok, j'avoue. Après être resté de longues journées sur Metal Gear Solid, on parvient à débusquer quelques faiblesses. Tout d'abord la durée de vie d'une dizaine d'heures environ pourra en décevoir certains. Mais bon, découvrir l'intégralité des astuces est loin d'être évident. Cependant, la principale déception provient de la légère baisse de rythme en fin d'aventure. Ah les grands discours métaphysiques de tueurs névrotiques, quelle classe, mais surtout quelle lourdeur ! Enfin, on pardonne rapidement ces quelques erreurs pour se replonger encore plus profondément dans une aventure qui reste d'une extraordinaire qualité.





Un clin d'œil des développeurs. Otacon programme sur Net Yaroze !



Jetez un coup d'œil furtif permet de faire le point sur la situation.

METAL GEAR SOLID IMPOSE UN NOUVEAU STANDARD DE QUALITÉ SUR PLAYSTATION

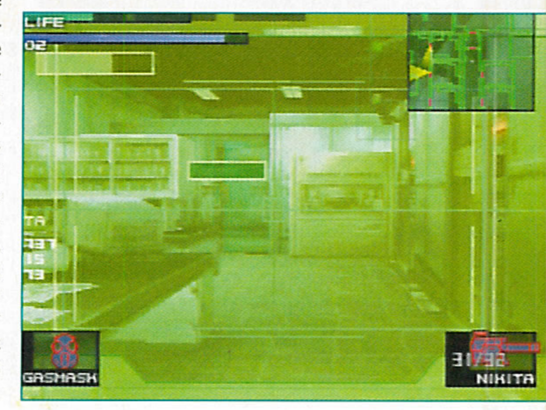
votre cible) ne vous mènera à rien. Dès les premières séquences, la survie prime sur la sauvagerie, la discrétion sur la violence ! L'atmosphère devient alors immédiatement oppressante et la symbiose entre Solid Snake et le joueur s'effectue instantanément. Tandis que l'un apporte sa connaissance des armes et son calme olympien, le joueur guide son héros avec une méticulosité toute particulière. On scrute l'écran jusqu'à s'en rompre le nerf optique, on ne prend aucun risque sans en peser les éventuelles conséquences et la simple vision d'un vigile ou d'une caméra de surveillance suffit à glacer le sang. Il va falloir vous armer de patience et vous satisfaire de chaque centimètre pris sur l'ennemi. Croyez-moi, les jeunes coqs présomptueux risquent de ne pas faire long feu ! Un peu d'humilité et de jugeote, que diable. Rapidement, on acquiert les premiers réflexes du parfait commando, on apprend à réfléchir pour survivre. Couvrir ses arrières, étudier les rondes des vigiles afin d'en trouver la faille, éviter toute action susceptible d'attirer l'attention comme, par exemple, marcher dans une flaque d'eau ou encore éternuer, prendre garde à ne jamais laisser de trace de son passage ... deviennent inévitablement une seconde nature. Ainsi, en maintenant le joueur sous une pression permanente et en l'impliquant de manière inédite, Metal Gear Solid va d'emblée bien plus loin que ses concurrents.



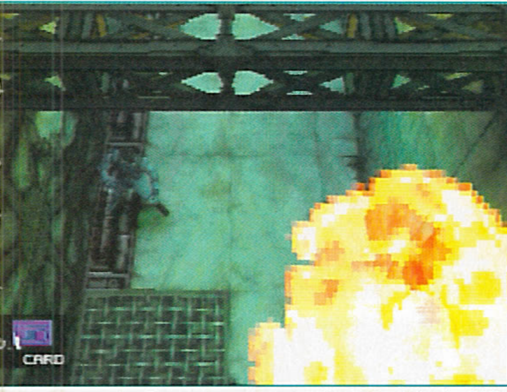
Mettez-vous à la place de ce garde. Comment cette caisse a-t-elle pu se matérialiser dans son dos ?

UNE MAITRISE ARTISTIQUE IMPRESSIONNANTE

Si Metal Gear Solid s'illustre par son approche novatrice, il possède aussi l'un des plus remarquables habillages graphiques qu'il nous ait été donné d'admirer. Contrairement à la plupart des jeux d 'action, votre aventure ne se déroulera pas sous forme de missions successives, puisque vous évoluerez au sein d'un gigantesque complexe militaire basé en Alaska. Eh oui, apprêtez-vous à devoir arpenter les moindres recoins de la bâtisse si tant est que vous possédiez les clefs adéquates ! Au moins, une certitude : les zombis n'ont pas encore infesté les lieux alors ne paniquez pas trop. Pourtant, même sans ces êtres putréfiés, le climat des lieux reste particulièrement lourd grâce à un choix de teintes sombres à dominante verdâtre. Les décors se révèlent, quant à eux, terriblement réalistes et truffés de charmants détails comme les rats qui parcourent les





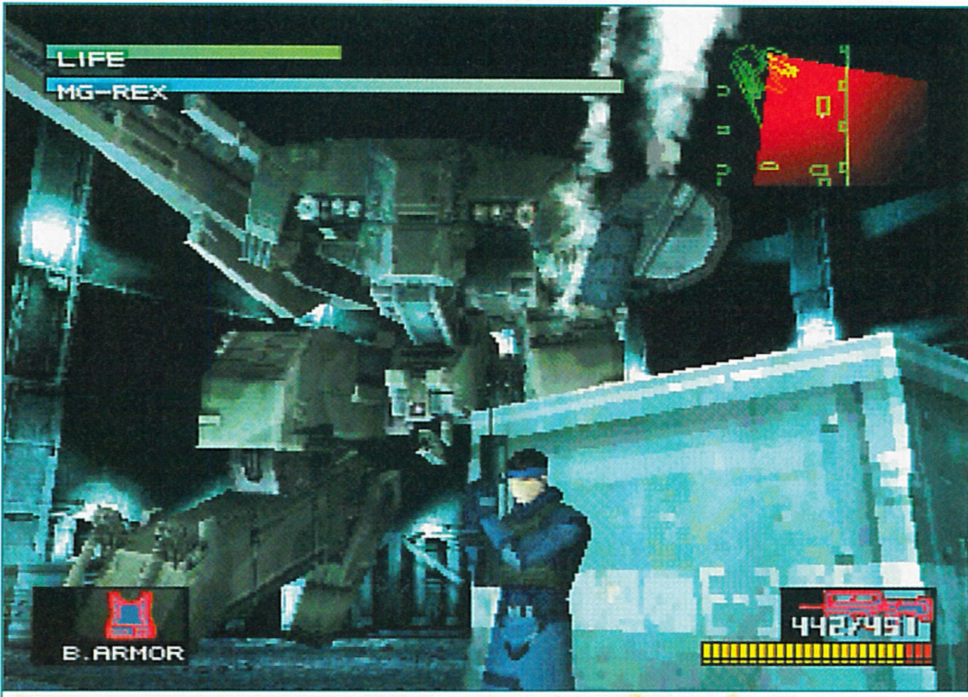


Succomberez-vous aux charmes subtiles du C4 ? Pratique pour découvrir les zones cachées.





passerelles ou bien des asticots grouillant dans les toilettes. De plus, la bonne utilisation des angles de caméra permet de les mettre en valeur, puisque dès que Solid Snake se plaquera contre un mur, la caméra basculera afin de vous offrir l'angle de vue le plus adapté à la situation présente (caméra plongeante sur une passerelle, grand angle pour découvrir un couloir, etc.).



L'affrontement final contre Rex nécessitera de votre part une concentration extrême.



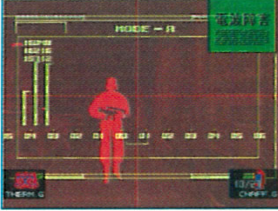
Pour notre plus grand plaisir, les résultats allient remarquablement parfaite jouabilité et esthétisme. On en redemanderait presque en passant son temps à se dissimuler contre un mur. Pourtant, tôt ou tard, on arrête de se balader de manière insouciante et on tente de se raccrocher avec délectation au scénario. Désolé, mais pour le quart d'heure tourisme, il faudra repasser plus tard. Cependant, il y a fort à parier que personne ne trouvera à se plaindre de ses fréquentes injonctions scénaristiques. Bien au contraire, c'est au cours de ces passages que l'ambiance atteindra son paroxysme. Dans Metal Gear Solid, les séquences cinématiques ont été purement et simplement bannies et remplacées par des « cuts-scenes » utilisant le moteur 3D du jeu. Si le rendu graphique n'égale pas celui des images de synthèse, il reste toutefois incroyablement détaillé et donne lieu à des séquences narratives d'anthologie ! La mise en scène dynamique et audacieuse laisse béat d'admiration. Ainsi, toutes les techniques employées au cinéma sont passées en revue, du travelling au ralenti sans oublier le gros plan furtif. Les protagonistes n'apparaissent plus en tant qu'enchevêtrement de polygones, ils prennent vie. En un instant, un trait musical fait passer de la surprise à la peur et les sentiments n'ont aucun mal à transparaître des attitudes des personnages. A ce niveau d'excellence, Metal



DES GADGETS À LA JAMES BOND

■ En tant qu'agent commando de la dernière chance, l'équipement de Solid Snake sort des sentiers battus. Passons donc sur les traditionnels socom, grenades, charges à fragmentation ou encore le subtil C4, pour nous attarder sur les lunettes à infrarouges et autres gadgets démentiels. Hum, voir la vie en rouge ou se la jouer hi tech, quel pied. Enfin, même si ce n'est pas très sérieux de fanfaronner avec ses joujoux à plusieurs millions en se prenant pour un James Bond du pauvre, au moins tout cela contribue de belle et originale manière à l'atmosphère. Alors surtout profitez-en ! ■







L'issu du combat contre le ninja cyborg vous réserve quelques surprises.

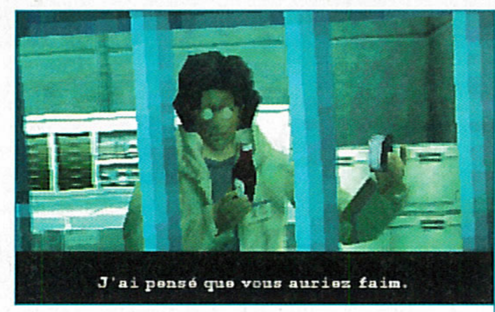






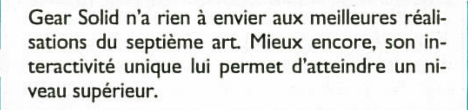
En un instant ce garde passe de vie à trépas.





L'aide d'Otacon peut parfois paraître déplacée, mais rien ne sert de la sous-estimer.





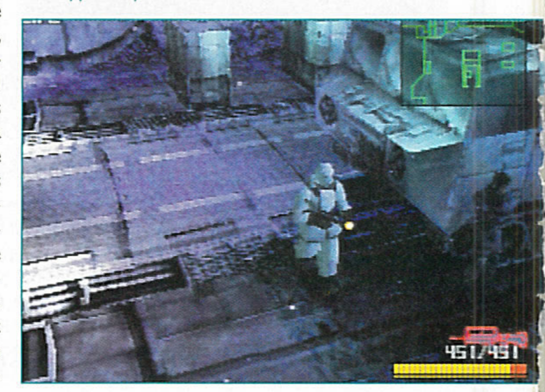
Gear Solid n'a rien à envier aux meilleures réalisations du septième art. Mieux encore, son interactivité unique lui permet d'atteindre un niveau supérieur.

DES INTERACTIONS POUSSÉES À L'EXTREME

Metal Gear Solid repose sur un principe simple : la liberté d'action du joueur est si étendue, qu'il doit être possible d'appréhender chaque séquence de plusieurs manières différentes. Vous restez sceptique… Parfait, eh bien, lorsque vous aurez fini le jeu (une dizaine d'heures devraient malheureusement suffire), questionnez vos amis sur leurs méthodes d'infiltration, vous n'en reviendrez pas ! En effet, il existe des centaines de techniques d'approches différentes, sans compter les multiples astuces à découvrir. Quoi qu'il en soit, les interactions de base se révèlent déjà particulièrement jouissives car totalement innovantes. L'élément le plus incroyable est sûrement le fait que, pour la première fois, dans un jeu vidéo, il sera nécessaire d'agir « physiquement » sur des paramètres extérieurs au jeu, afin de résoudre certaines énigmes. Toutes les solutions ne se trouvent donc pas dans le soft ! Ne vous inquiétez pas, on ne vous demandera pas de faire le tour de l'im-



L'héliport est placé sous haute surveillance. Privilégiez une approche par les côtés.







Meryl trouve toujours le mot juste... enfin presque.



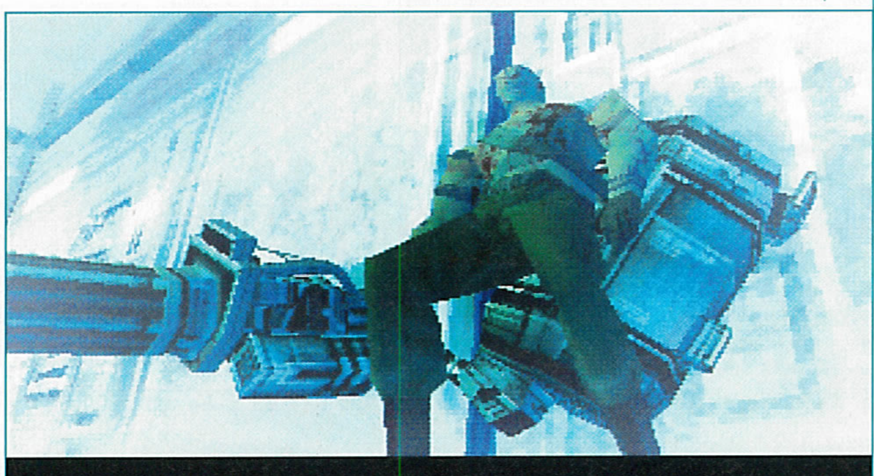
En résistant ou non à la torture, vous influerez sur le scénario.

meuble en un temps record ni de ranger votre chambre. Non, tout reste dans le domaine du réalisable, mais il s'agira parfois de bien réfléchir. Dans un registre quelque peu différent, vous pourrez noter que le Dual Shock, vos Memory Card, ainsi que votre téléviseur seront exploités de manière fort peu conventionnelle et ce, à plusieurs reprises. Pourquoi ? A quel moment ? A vous de le découvrir, mais les surprises ne risquent pas de manquer.

UNE NOUVELLE ÉTAPE A ÉTÉ FRANCHIE

Pour finir, sachez que Metal Gear Solid s'illustre par une grande variété des situations à accomplir. Entre les séquences de rappel, les sauvetages désespérés, le désamorçage d'une ogive nucléaire et tant d'autres missions, vous n'aurez pas vraiment le loisir de trouver le temps long. Et puis, rien que d'y penser, se déplacer de manière furtive sans éveiller les soupçons, se glisser subrepticement dans le dos d'un garde avant de l'abattre afin de gagner quelques mètres... c'est vraiment trop bon. L'attente peu enfin cesser. A l'heure où vous lirez ces quelques lignes, Metal Gear Solid sera peut-être déjà en rupture de stock, mais cela paraît normal. En effet, qui oserait passer à côté de l'un des jeux les plus révolutionnaires sur PlayStation ? Par conséquent, malgré des doublages français assez médiocres et sa durée de vie relativement courte, le jeu garde toute sa profondeur et marquera indéniablement son époque. Si vous ne deviez acheter qu'un jeu, en ce début d'année, optez pour Metal Gear Solid, vous ne le regretterez pas.

Au moins les choses sont claires : vous l'avez surpris !

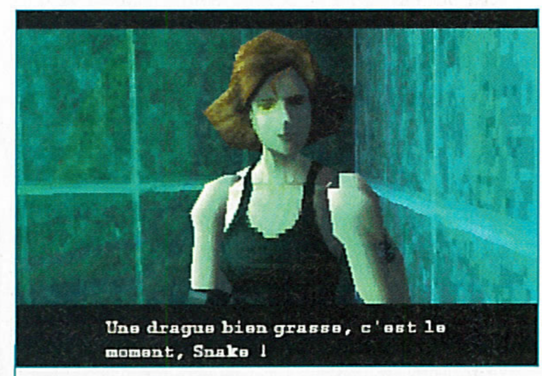


UN PERSONNAGE CULTE, PSYCHO MANTIS

■ Si vous demandez aux vrais fans de Metal Gear Solid ce qu'ils pensent de Psycho Mantis, ils deviendront probablement intarissables. Enigmatique, effrayant, puissant,... difficile de cerner ce psycho-killer aux redoutables pouvoirs télékinésiques. Une unique certitude, les passages clefs du début de scénario qui bénéficieront des apparitions de Psycho resteront à jamais gravés dans les mémoires. Vous découvrirez enfin ce que le mot interaction signifie vraiment. Tout bonnement incroyable. ■







Et si vous l'entendiez jurer comme un chartier ! Une bien étrange traduction.

METAL GEAR SOLID 399 F Memory card · Compatible analogique

DESIGN — **8** — Les lieux sont volontairement froids et oppressants et les cut-scenes époustouflantes.

MUSIQUE ET SON — **7** — L'action est admirablement soulignée. Quant aux doublages français, quel désastre !

DURÉE DE VIE — **6** — Un joueur expérimenté verra la fin en une dizaine d'heures. Les néophytes auront de quoi faire.

ORIGINALITÉ — **8** — Après Tenchu, MGS innove en mêlant action et infiltration. Un concept novateur maîtrisé.

JOUABILITÉ — **8** — Commandes intuitives et gestion du Dual Shock optimale. Vous ferez corps avec Solid Snake.

TECHNIQUE — **9** — Des textures très fines et des effets particulièrement impressionnants lors des cut-scenes.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui ont adoré Tenchu et qui recherchent des titres aussi novateurs qu'intéressants.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — **9**
Jamais un jeu n'avait atteint un tel niveau de réalisme. Quelle claque ! Mise en scène hollywoodienne, réalisation somptueuse, scénario béton... l'équipe d'Hideo Kojima a pris le temps de peaufiner chaque élément. C'est certain, Metal Gear Solid marquera son époque.

LE COMPARATIF : AUSSI TRIPANT QUE TENCHU MAIS BIEN PLUS ABOUTI TECHNIQUEMENT.

AVOIR

Par Julien Chièze

Les grands succès de Disney n'ont pas toujours donné lieu à d'inoubliables adaptations vidéo-ludiques. Pourtant, après l'excellent Hercule, cette version de 1001 Pattes surprend de bien belle manière. La PlayStation porterait-elle chance à Disney ?









Vous devrez fréquemment combattre des boss intermédiaires, en attendant d'affronter le Borgne !

1001 PATTES (A BUG'S LIFE)

EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
DISPONIBLE EN AVRIL



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	PLATE-FORME
EDITEUR	DISNEY INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON FAIT POUSSER DES CHAMPIGNONS ET DES ROSES.



Adossé à un champignon, Tilt réfléchit au moyen de s'échapper de la fourmilière.



Tout le monde n'apprécie pas les insectes, encore moins les fourmis. Pourtant, pourquoi en vouloir à ces créatures si frêles qu'une simple bourrasque de vent peut suffire à décimer une colonie entière ? Oui, pourquoi les industriels déploient-ils tant d'énergie à créer l'insecticide ultime ? Et les jeunes enfants un malin plaisir à disséquer cette espèce d'hyménoptères (eh oui) ? Vous avez raison, la nature est ainsi faite, rien ne sert d'épiloguer sur des vérités immuables. Ainsi lorsqu'une tribu de fourmis s'apprête à ruiner votre pique-nique familial, la plupart des individus sont plus prompts à dégainer la tapette qu'à essayer de comprendre la détresse de ce peuple de l'herbe. Détresse ? Eh bien oui, qu'alliez-vous imaginer. Vous ne pensiez tout de même pas que les fourmis abattaient un tel travail uniquement pour rendre insupportables vos sorties en forêt ! Pas du tout. Approchez, approchez, je vais vous révéler l'unique vérité. Depuis des milliers d'années, les fourmis servent d'esclaves aux malfaisantes sauterelles qui pillent les champs de maïs. Oubliez la mensongère fable de La Fontaine, les fourmis doivent, en fait, assurer le train de vie des sauterelles, sinon... Fort heureusement, deux alliés de poids ont rejoint la cause de la réhabilitation des fourmis : Disney et DreamWorks ! En proposant deux films sur le sujet, ils sont parvenus à sensibiliser le public. Il était temps de proposer l'expérience absolue, d'endosser, l'espace d'un jeu, le rôle d'une fourmi révolutionnaire souhaitant rendre la liberté à son peuple. Ainsi, en jouant à 1001 Pattes de Disney, vous observerez de l'intérieur le véritable visage des sauterelles. Après, il sera temps de revoir votre jugement. Me voici rassuré sur le sort de mes amies les fourmis !

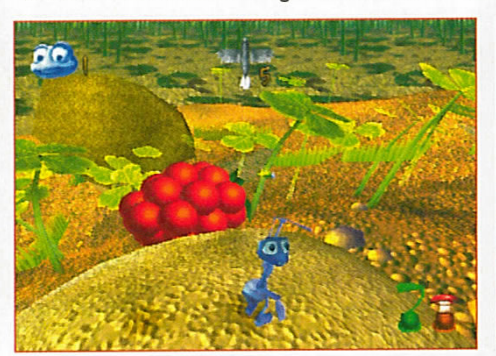


EN ROUTE POUR LA LIBÉRATION

Allez, encore un petit effort, voilà, très bien. Hum, le costume de Tilt, l'inventive fourmi, vous va à ravir. Prenez votre courage à deux mains et

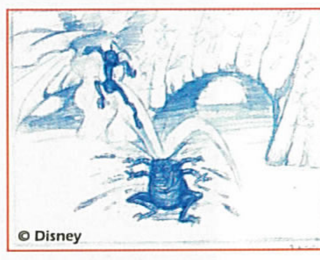


Le voyage en pissenlit constitue l'un des premiers moments forts de l'aventure.

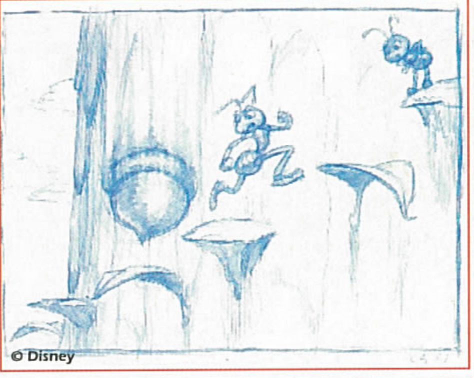


D'UN COUP DE CRAYON

■ *Dans un film comme dans un jeu vidéo, la réalisation du story board revêt une extrême importance. Cette étape de pré-production permet, en effet, de parfaitement cerner les caractères et de poser sur le papier les éléments qui s'animeront par la suite à l'écran. En ce qui concerne 1001 Pattes, le travail des développeurs de la société Traveller's Tales n'a pas simplement consisté à reprendre les études préparatoires du film. Ainsi, certaines séquences exclusives au jeu ont été tout d'abord dessinées avant même de débuter la programmation. Quelques mois plus tard, lorsqu'on s'essaye au jeu, le résultat est tout à fait probant. On ne peut que féliciter cette attention particulière.* ■







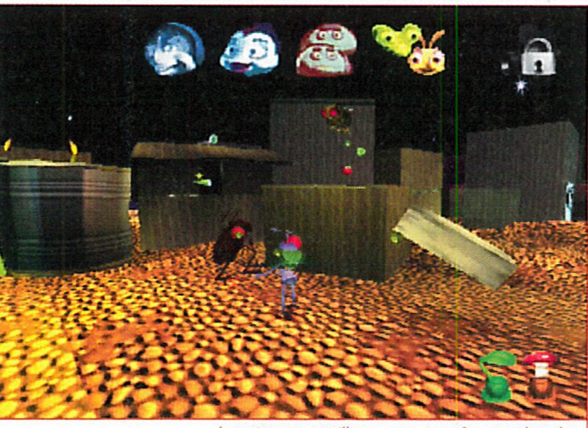




1001 PATTES (A BUG'S LIFE)







Les niveaux en ville ne sont peut-être pas les plus intéressants, mais c'est ici que vous trouverez vos compères.

DISTRAYANT ET INTÉRESSANT, 1001 PATTES CONVIENDRA À TOUTE LA FAMILLE



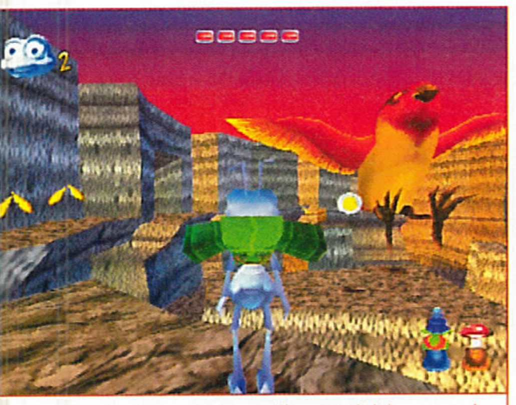
en route. Pas de panique, car même si votre entreprise s'annonce de longue haleine, vous allez être aidé dans votre démarche par une jouabilité finement dosée. En outre, les premières séquences agrémentant les 15 niveaux n'ont rien de particulièrement corsé. En fait, elles vous permettront surtout de vous familiariser avec les commandes et rien de plus. Au début, vous vous contenterez de sautiller et bondir, afin de vous dégourdir les pattes. Tiens, pendant que nous abordons ce sujet, ne soyez pas étonné de ne posséder que quatre petits membres au lieu des six réglementaires à tout insecte ! Sûrement un oubli de la part de M. Disney, à moins que cela vienne des paresseux graphistes... Quoi qu'il en soit, après vous être habitué à votre nouveau costume, il sera temps de révéler votre véritable valeur face à vos prédateurs. En tant qu'humain, vous ne craignez pas de rencontrer une mouche ou un scarabée mais, désormais, votre constitution de petite fourmi ne vous permet plus de telles attitudes. Il va donc falloir vous battre en appliquant de rageurs sauts rodéo à tout ceux qui tenteront de vous approcher. Pourtant, à force de sauter sur le dos de vos ennemis, vos pauvres articulations risquent de demander pitié. Pour les soulager, le jet de baies semble des plus conseillés. Ainsi, alors que vous déambulerez au travers des différents niveaux, n'hésitez pas à ramasser quelques fruits aux vertus diverses. On ne se refait pas et la fourmi ne peut s'empêcher de récolter tout ce qu'elle trouve, alors pliez-vous à la coutume.

UN UNIVERS DES PLUS BUCOLIQUES

Aussi étrange que cela puisse paraître, vous risquez d'être quelque peu déçu par vos premiers pas dans ce monde de verdure et de pissenlits. En effet, les deux premiers niveaux ne proposent que peu d'éléments dignes d'une quelconque attention. On les traverse sans trop se poser de questions et les bonnes surprises du jeu se font péniblement attendre. Pourtant, une fois franchie cette étape laborieuse, votre aventure prendra une nouvelle ampleur. Les objectifs commenceront à se diversifier et les environnements graphiques se pareront de leurs plus beaux atours. Certains niveaux présentent d'infimes détails contribuant finalement à donner l'impression que le jeu est vivant et que la faune qui peuple les lieux évolue en toute liberté. Gambader entre les pâquerettes ou bien se servir d'une feuille morte pour franchir un précipice procure immédiatement un plaisir difficile à cerner. Grâce au respect des proportions entre les différents éléments décoratifs et votre personnage, l'immersion devient totale, et puis observer la nature à travers les yeux d'un insecte de quelques centimètres vaut vraiment le détour. Techniquement, même si le moteur 3D ne s'avère pas surpuissant, les environnements paraissent bien plus crédibles que ceux rencontrés dans Spyro ou Gex. Ainsi, Tilt ne semble pas évoluer dans un univers totalement virtuel et ce petit plus est particulièrement agréable. Les détails fourmillent et les textures sont, dans l'ensemble, assez riches même si on regrettera la présence d'un effet de clipping par moment trop accentué. Cependant, malgré les petits défauts, le rendu graphique de 1001 Pattes a le mérite d'apporter une certaine fraîcheur. Mieux encore, les passages de plates-formes s'intègrent de manière souple et peu dirigiste du fait du sentiment de liberté. Et ceci n'est qu'un début.

PROFESSION : HORTICULTEUR

En examinant la fine bouille de Tilt, on prend immédiatement conscience qu'il possède de nombreux talents cachés. Si l'un d'entre eux est sans nul doute la bravoure, le second pourrait bien avoir un étroit rapport avec la culture des baies et autres graines. Dans 1001 Pattes, vous allez devoir composer avec les moyens du bord pour espérer arriver à vos fins. Ainsi, la gestion des graines occupera une place primordiale, judicieusement exploitée par les développeurs. Le principe de base est simple : chaque espèce de graines donne naissance à des plantes à l'utilité diverse. Sur ce schéma, on retrouve des champignons, des roses, des pissenlits, des chardons, plus quelques espèces peu orthodoxes car imaginaires (la plante au « super saut », la plante régénératrice, etc.). Ainsi, pour résoudre les différentes énigmes, vous devrez planter aux endroits adéquats la ou les graines appropriées : pas toujours évident ! Cependant, cet élément de recherche apporte une véritable alternative à la plate-forme et le jeu gagne consi-


Ce moineau jouera un rôle primordial dans votre plan.


Vous aurez besoin de vos amis afin d'obtenir tous les fragments de l'oiseau.

dérablement en variété. Parmi les résultats les plus remarquables, on soulignera la création d'échelles végétales composées à l'aide de pétales de rose ou bien encore les parachutes de pissenlits. Rapidement, vous découvrirez de multiples combinaisons prêtes à solliciter votre intellect. Il faut aussi noter qu'outre l'aide reçue, la plantation de graines apporte un nouveau regard aux décors. En effet, chaque graine plantée en terre contribuera à remplir l'environnement et, finalement, vous deviendrez, sans vous en rendre compte, paysagiste de votre propre jeu ! Une première.

LES FOURMIS AU POUVOIR

A l'image du long métrage d'animation, cette version PlayStation de 1001 Pattes semble promise à un bel avenir tant la réalisation et l'intérêt se montrent à la hauteur de l'attente. En mêlant habilement passages de plates-formes et éléments de recherche, les aventures de Tilt parviennent à sortir du lot des productions insipides. De plus, les environnements graphiques sont véritablement agréables à explorer et il n'est pas rare de passer de longues minutes à admirer les feuilles se balancer au gré du vent. Au final, l'univers de 1001 Pattes se révèle bien plus vivant et crédible que ceux de Spyro et Gex. Les missions plus variées et la touche Disney se chargeant du reste. Très accessible, plaisant à jouer et plus difficile qu'il n'y paraît, ce jeu devrait pleinement satisfaire les plus jeunes d'entre vous, ainsi qu'un public plus âgé qui trouvera là un excellent moyen de se détendre dans une atmosphère champêtre. Un titre plus original que nous le présagions et qui s'impose comme la bonne surprise du mois. Le savoir Disney est décidément intact.

Les baies sauvages vous permettront de tenir vos prédateurs à distance.




La séquence de haute voltige requiert de bons réflexes et beaucoup de sang-froid.



LA MAIN VERTE

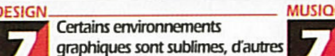
■ *La gestion des graines s'impose sans conteste comme la meilleure idée de 1001 Pattes. Pourtant, outre la possibilité de surmonter les énigmes grâce aux plantes, le simple fait d'influer sur l'environnement graphique en semant des graines à sa guise, apporte une dimension inédite au jeu. Une magnifique rose par ici, un champignon par là... En quelques instants, on deviendrait presque maître paysagiste ! Et même si ces cultures ne sont, hélas, que temporaires, elles permettent d'accentuer le sentiment de liberté. Jamais une interaction avec les décors n'avait été poussée aussi loin et c'est cela qu'on retiendra.* ■





POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux qui ont adoré le film et, plus largement, tous les fans de la griffe Disney.

1001 PATTES (A BUG'S LIFE) - 349 F



Critère	Note	Commentaire
DESIGN	7	Certains environnements graphiques sont sublimes, d'autres plus ternes. Ensemble satisfaisant.
MUSIQUE ET SON	7	Bande son agréable et enjouée. Les bruitages et petits cris de Tilt sont tordants.
DURÉE DE VIE	6	Tout dépend de votre âge ! Les plus jeunes auront du pain sur la planche, les autres moins.
ORIGINALITÉ	6	Un jeu de plate-forme qui surprend grâce à son système de gestion des graines. Intéressant.
JOUABILITÉ	7	Rien de bien complexe. Tilt est une fourmi plus docile qu'il n'y paraît.
TECHNIQUE	6	Malgré un clipping assez important, le moteur 3D permet d'afficher de beaux paysages.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
A défaut de réalisation époustouflante, 1001 Pattes a le mérite d'être un jeu agréable ne se limitant pas à de la simple plate-forme. Grâce aux principes de recherche, on est loin de la linéarité de Spyro. Aussi divertissant que dépaysant, il s'impose comme la bonne surprise du mois.

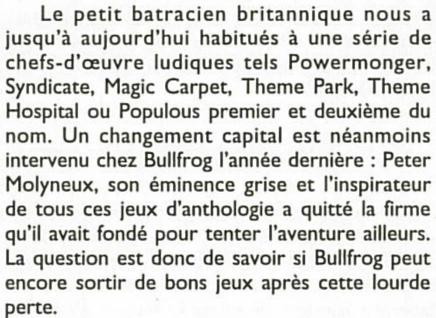
LE COMPARATIF : PLUS INTÉRESSANT ET VARIÉ QUE SPYRO, MOINS DÉLIRANT QUE CRASH BANDICOOT.

Question à 349 francs : qu'est-ce qui est petit, vert, croassant et qui vend des millions d'exemplaires ? Vanessa Demouy en costume d'égoutier ? Faux. Réponse juste : Bullfrog, la seule grenouille éditrice de jeux.





Le petit batracien britannique nous a jusqu'à aujourd'hui habitués à une série de chefs-d'œuvre ludiques tels Powermonger, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park, Theme Hospital ou Populous premier et deuxième du nom. Un changement capital est néanmoins intervenu chez Bullfrog l'année dernière : Peter Molyneux, son éminence grise et l'inspirateur de tous ces jeux d'anthologie a quitté la firme qu'il avait fondé pour tenter l'aventure ailleurs. La question est donc de savoir si Bullfrog peut encore sortir de bons jeux après cette lourde perte.

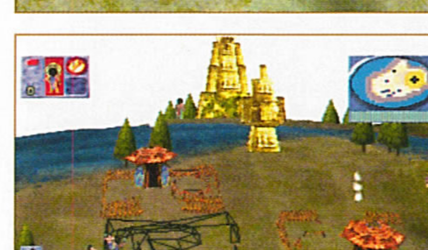






UN DIEU SINON RIEN

Faisant foin de ces petits titres mesquins qui nous mettent dans la peau d'un quelconque maître du monde, Populous 3 (eh oui !) nous permet d'incarner une femme shaman dont le but ultime est l'accession à la divinité toute puissante, un statut encore plus envié que celui de rédacteur en chef. Au début vous êtes une aspirante-déesse débutante, guide spirituel d'une tribu de Néanderthaliens bonne pâte toujours prêts à exécuter vos quatre volontés et à se prosterner devant vous.



POPULOUS
À L'AUBE DE LA CRÉATION



Chaque niveau du jeu vous propose un territoire nouveau à conquérir et son cortège d'ennemis à subjuguer. Il s'agit de vingt-cinq lunes et planètes de plus en plus proches du soleil, objectif final de votre quête.

Un didacticiel bien conçu permet un apprentissage en douceur de l'interface : point n'est besoin de s'abîmer dans la lecture du manuel pour commencer à jouer. Les différents sorts, bâtiments et unités étant introduits progressivement, le joueur n'a pas à assimiler une tonne de données avant de s'amuser. En revanche, les premiers niveaux ne sont pas spécialement excitants car les choix stratégiques sont trop évidents. Les bruitages, eux, sont tout juste suffisants. Un pleur de bébé annonce une nouvelle naissance et quelques coups de marteaux scandent la construction d'un bâtiment, la routine quoi. La musique est immédiatement insupportable : elle consiste en une boucle de quatre secondes répétée ad eternam. Les graphismes relèvent heureusement le niveau de la présentation. Les petits bonhommes bénéficient d'animations sympathiques et les effets des sorts sont bien rendus.

EDITEUR : BULLFROG
DISPONIBLE EN MARS



Un didacticiel simple et efficace vous permet de prendre immédiatement en main le jeu... et plus tard le monde.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	STRATÉGIE TEMPS RÉEL
EDITEUR	BULLFROG
DISTRIBUTEUR	ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (10 BLOCS !)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LE DIDACTICIEL EST TERMINÉ.







COPULOUS

Pour parvenir à vos fins, vous devrez gérer au mieux votre population, choisir judicieusement parmi la dizaine de bâtiments constructibles et mener vos adeptes au combat le moment venu. L'interface est exemplaire pour un jeu de stratégie et bien que la souris ne soit pas impléméntée le maniement ne pose aucun problème. Des menus clairs nous permettent de savoir d'un coup d'œil ce que font nos ouailles : nombre total d'Adeptes, Adeptes au travail, Adeptes dans leurs huttes etc. Il est intéressant de laisser un maximum d'Adeptes dans les huttes afin d'augmenter la population plus vite. Ceci est primordial pour vaincre, votre population étant votre matière première, si l'on peut dire… croissez donc ! La quantité de mana utilisable par la druidesse-shaman est fonction de ce que font ses adorateurs. Une bonne gestion de vos ressources humaines et magiques est nécessaire. Construire à tout va ? La population progresse alors moins vite. Favoriser l'entraînement de guerriers ? Ils ne pourront alors plus aider à la construction des bâtiments. Se concentrer sur la mana ? Trop dangereux si l'adversaire fait une descente surprise sur votre village.

Tout au long des scénarios, quelques unités nouvelles seront introduites : des prêcheurs destinés à convertir les hérétiques à votre cause, des bateaux, des ballons aériens… Des sorts en assez grand nombre apparaissent également au fil du temps : tornade, essaim de guêpes, pont, boules de feu… cette partie du jeu n'est pas sans rappeler Magic Carpet.



DÉJÀ VU

On construit son petit village, on forme ses troupes et on les lance à l'assaut une fois prêtes. Les combats sont assez confus dans l'ensemble. Une fois les ordres d'attaque donnés aux unités, il est quasiment impossible de les rappeler, celles-ci doivent être livrées à elles-mêmes. La tactique consiste principalement à choisir le bon moment pour attaquer. Les adversaires auraient pu être plus agressifs. S'ils répliquent bien à nos attaques, ils passent par contre trop rarement à l'initiative. La magie joue un grand rôle dans les combats, la shaman finissant par avoir une quantité impressionnante de sorts dans son sac et c'est le plus souvent elle qui décide de l'issue des combats. En cas de disparition de notre jeteuse de sorts et à condition d'avoir encore au moins un Adepte en vie, celle-ci se réincarnera dans son village de départ. La défaite ne sera totale qu'en cas d'éradication de notre population. Etre personnifié à l'écran par un personnage est original pour un jeu de stratégie et est à mon avis l'un des éléments les plus sympas de Populous 3. Le scénario d'un niveau se déroule immuablement selon le schéma suivant : développement du village afin d'obtenir un bon niveau démographique, entraînement d'une poignée de guerriers et de quelques prêcheurs, apprentissage de sorts en effectuant quelques génuflexions aux endroits appropriés et offensive généralisée sur le village voisin d'hérétiques. Tout ça finit par vite devenir répétitif au bout de quelques tableaux. Même si on apprend de nouveaux sorts, les planètes, les objectifs et surtout les stratégies employées finissent par se ressembler.

Enfin, si on devient vraiment un dieu à la fin ça peut valoir la peine de se donner un peu de mal, non?



NE RIEN NÉGLIGER

Les territoires sont parsemés de statues géantes style Ile de Pâques, obélisques et autres totems conférant au shaman qui les adore certains pouvoirs magiques. Il est intéressant d'y envoyer la shaman dès que possible, éventuellement accompagnée de guerriers si les sites se trouvent près d'un village ennemi.



VINGT-CINQ NIVEAUX POUR PARFAIRE VOS POUVOIRS ET DEVENIR UN DIEU





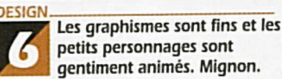
Destruction massive de bâtiments à laquelle vous pourrez vous adonner.



POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les amateurs de stratégie en temps réel qui souhaitent une ambiance différente.

POPULOUS : À L'AUBE DE LA CRÉATION - 349 F

Memory Card · Compatible analogique





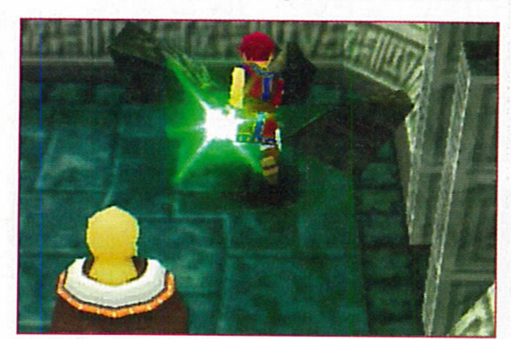
Critère	Note	Commentaire
DESIGN	6	Les graphismes sont fins et les petits personnages sont gentiment animés. Mignon.
MUSIQUE ET SON	4	La seule qualité de la musique est d'être « zappable ». Les bruitages sont corrects.
DURÉE DE VIE	7	Assez de niveaux pour nous tenir en haleine quelques dizaines d'heures.
ORIGINALITÉ	8	Un jeu de stratégie, ce n'est déjà pas si courant mais en plus le thème en est inédit.
JOUABILITÉ	7	Une interface bien pensée et une difficulté progressive.
TECHNIQUE	6	Programmation sans failles. Pas de ralentissements à signaler.

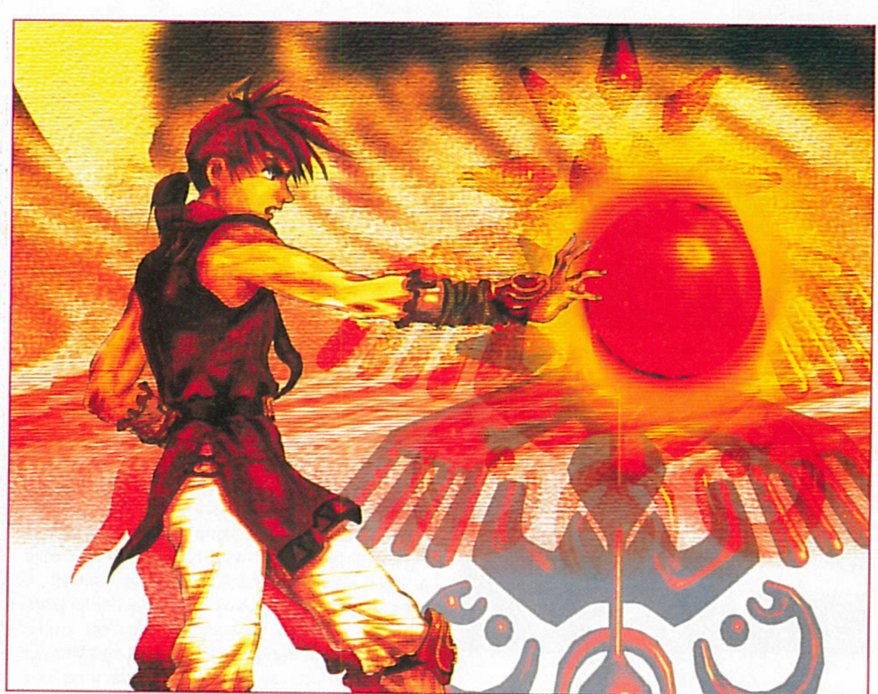
5 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Populous 3 n'est au final rien d'autre qu'un jeu en temps réel de plus au gameplay certes bien rôdé mais trop classique pour nous surprendre. Le thème choisi laissait augurer de plus d'originalités. C'est finalement le moins réussi de la série !

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE COMMAND & CONQUER, MEILLEUR QUE WARGAMES.

Par Julien Chièze

A chaque sortie de RPG en France, les fans espèrent enfin tenir le digne successeur de Final Fantasy VII. Résultat des courses : d'amères déceptions. Avec The Granstream Saga, cette triste logique semble une fois de plus respectée. Désolant.





THE GRANSTREAM SAGA

EDITEUR : SONY C.E.
DÉJÀ DISPONIBLE



Valos : Je vois...
C'est un acte courageux,
mais très imprudent.

UNE AVENTURE POUSSIVE À LA RÉALISATION DÉPASSÉE

Depuis la parution de Wild Arms, la situation des RPG n'a évidemment guère eu le temps d'évoluer positivement. Pire encore, certains pourraient voir dans la sortie de The Granstream Saga un signe encourageant, alors qu'il n'en est rien ! En effet, même si les adaptations françaises commencent à croître péniblement, il s'agit, pour la plupart, de titres parus depuis de trop longues années au Japon. De toute évidence, cette stratégie d'édition comporte deux risques majeurs : tout d'abord désintéresser le joueur déçu par la qualité médiocre des produits et, par conséquent, faire à nouveau sombrer ce marché dans le ghetto. Très franchement, il existe des alternatives aux Final Fantasy et on ne comprend toujours pas pourquoi des titres tels que Xenogears ou Legend of Legaia ne voient pas le jour dans l'Hexagone. Nous nous permettons donc de réitérer notre appel aux éditeurs afin qu'ils se décident enfin à mettre les moyens suffisants pour

Bien que les combats se déroulent en temps réel, ils demeurent toutefois bien répétitifs.



FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/RPG
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON COMMENCE À CHERCHER LES PREMIERS CRISTAUX.



La magie viendra souvent en aide à Eon, mais les résultats auraient pu être plus impressionnants.

qu'en France aussi, les joueurs puissent profiter décemment des nouveautés en matière de RPG ! Merci d'avance.

UNE ENTRÉE EN MATIERE HÉSITANTE

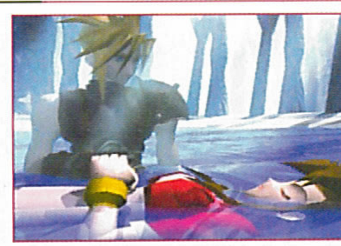
Un rapide examen des thèmes abordés par The Granstream Saga permet de parfaitement cerner le jeu : des sages aux pouvoirs ancestraux, un monde à l'agonie et un jeune garçon limite benêt qui cumulera les rôles d'élu des dieux et d'unique espoir du peuple… on nage en plein classique ! Mais bon, rien ne sert de se miner le moral dès la séquence d'introduction. Qui sait, ce scénario éculé n'est pas nécessairement synonyme de mauvais jeu. Tiens, par exemple, Final Fantasy VII et son complot politico-écologique ou bien l'histoire de robots rouillés de Wild Arms ne payaient pas de mine et pourtant quelles aventures extraordinaires, riches et variées ! En outre, The Granstream Saga s'impose comme le premier action/RPG français possédant un environnement en réelle 3D. Au placard les graphismes fins de la vieille 2D et les splendides décors pré-calculés. Bienvenue dans un monde constitué de rotations à 360°, de bugs d'affichage et de textures grossières. Pour l'anecdote, les fans remarqueront que notre héros, Eon, possède une coupe de cheveux dans la pure tradition des RPG nippons, c'est-à-dire colorée et ridicule. Pourtant, une fois ce détail oublié, il est pénible de constater que les premières séquences de jeu n'ont rien de particulièrement impressionnant. A une époque où Metal Gear Solid propose une mise en scène hollywoodienne et où les scénarios impliquent de plus en plus le joueur, l'entrée en matière de The Granstream Saga a de quoi laisser perplexe. Inquiétant.

A LA RECHERCHE D'UN SECOND SOUFFLE

On a beau tenter de persévérer, rien à faire, la recette tourne vite au vinaigre. Si l'esthétisme 2D de Wild Arms contenait un certain charme rétro, la 3D hésitante de The Granstream Saga provoque inévitablement l'aversion. Que penser de ces personnages aux faciès inexpressifs, sans parler de la piètre variété des environnements. On se rapproche plus d'une visite des égouts parisiens, que d'une démonstration des standards de qualité PlayStation, mais bon… Toutefois, c'est la trop grande linéarité de l'aventure qui dérange le plus. Bien qu'on déambule de temple en astronef, de coursive métallique pixellisée en grotte aussi effrayante que le train fantôme de Rocamadour, un perceptible sentiment d'ennui ne cesse de grandir. Bon d'accord, les combats sont ici en temps réel et, contrairement à ceux des RPG purs et durs, vous pourrez vous déplacer à votre guise face à l'ennemi, mais la jouabilité approximative et le faible accent stratégique des joutes en limitent rapidement l'intérêt. Quant aux diverses invocations, autant ne pas trop insister. De manière schématique, la visite des donjons se déroule de la sorte : « tiens, voilà l'un des quatre monstres et demi présents dans le jeu. Hop, je sautille et oups, comme d'hab', je rate mon coup. Allez, je ne perds pas espoir et j'utilise péniblement les combos (pas de quoi s'emballer) apprises au cours de mes pérégrinations ». Très franchement, si l'on ajoute à cela des énigmes peu inspirées, un angle de caméra bien trop surélevé donnant plus l'impression de diriger une touffe de cheveux rouges qu'un jeune garçon, on ne retiendra de ce jeu que les séquences en dessin animé plutôt bien réalisées. Un peu léger ne trouvez-vous pas ? Monotone et poussif, The Granstream Saga ne pourra rassasier temporairement que les accros finis du genre. En tout cas, ils ne risquent pas l'indigestion.

BILAN DU JEU DE ROLES EN FRANCE

■ En attendant une hypothétique sortie de Final Fantasy VIII ou Xenogears en France, le précédent volet de la saga de Squaresoft demeure LA valeur sûre en matière de RPG. Grâce à une aventure des plus captivantes et une réalisation technique somptueuse, FFVII semble donc irremplaçable. Face à ce colosse inaccessible, on retrouve deux titres méritant encore toute votre attention : Suikoden et Wild Arms. Même si les graphismes restent en 2D, ces jeux s'illustrent par des quêtes passionnantes et des idées originales. Les véritables fans devraient apprécier. Quant aux autres RPG (Breath of Fire III, The Granstream Saga, etc.), ils paraissent désormais complètement obsolètes. Les négliger ne posera donc aucun problème. Un bilan mitigé qui prouve, une fois de plus, le retard de la France face aux marchés japonais et américain en terme de RPG. A ce sujet, reportez-vous au portrait de ce numéro-ci. ■









A chaque mauvaise rencontre, une aura de lumière vous enveloppera. Le combat peut commencer.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les fondus absolus de RPG trouveront là de quoi étancher temporairement leur soif.

THE GRANSTREAM SAGA - 349 F — Memory card — Compatible analogique

DESIGN — **5** — Les couloirs des donjons restent assez ternes et les protagonistes peu détaillés.

MUSIQUE ET SON — **6** — Des séquences animées soulignées par des musiques symphoniques de qualité.

DURÉE DE VIE — **7** — Des heures et des heures d'une quête assez répétitive auront raison de vous.

ORIGINALITÉ — **5** — Un jeu d'aventure/action se cantonnant aux poncifs du genre.

JOUABILITÉ — **7** — Les menus sont clairs mais les déplacements sont trop rectilignes.

TECHNIQUE — **5** — Un moteur 3D qui a vieilli et un angle de caméra pas toujours optimal.

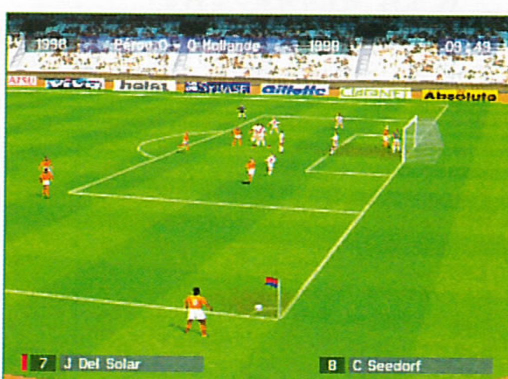
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — **4**
Pourquoi avoir adapté The Granstream Saga en France avec tant de retard ? Techniquement dépassé et proposant un scénario linéaire, ce titre, acceptable il y a plus d'un an, se révèle complètement obsolète et fade.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE FINAL FANTASY VII ET WILD ARMS, PLUS INTÉRESSANT QUE BREATH OF FIRE III.

Par Johnny Piano

Virgin Interactive nous propose un nouveau concept du jeu de foot. Plus tactique, plus réfléchi, plus intelligent. Mais « crampon » peut-il rimer avec « réflexion » ?

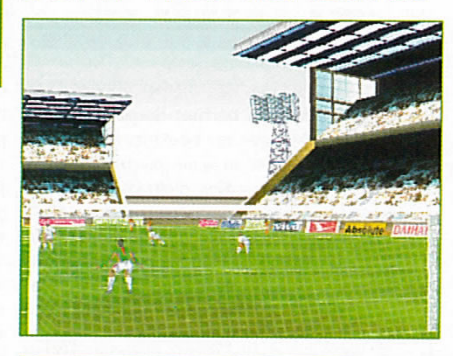






Un ambulancier en blouse noire se porte au secours de Ronaldo en proie à une crise d'épilepsie. Trop de jeu vidéo nuit à la santé.

LES MOUVEMENTS DES JOUEURS SONT TRES RÉALISTES



ABSOLUTE FOOTBALL

EDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE - DISPONIBLE EN MARS



Sur les coups de pied arrêtés, une flèche au sol vous indique la trajectoire idéale à faire suivre à votre balle.

La prise en main d'Absolute Football se fait en douceur grâce à une ergonomie d'un classicisme de bon aloi. Les habituelles options de tir, passe, lob, tacles normaux et tacles appuyés ne révolutionneront pas le genre. La touche R1 permet au joueur de courir plus vite. Courir plus vite ou en tout cas marcher moins lentement car les joueurs ne font pas vraiment preuve d'une énergie débordante. On se retrouve donc à bloquer la touche d'accélération en permanence afin d'avoir une vitesse de jeu au-dessus du seuil d'endormissement.

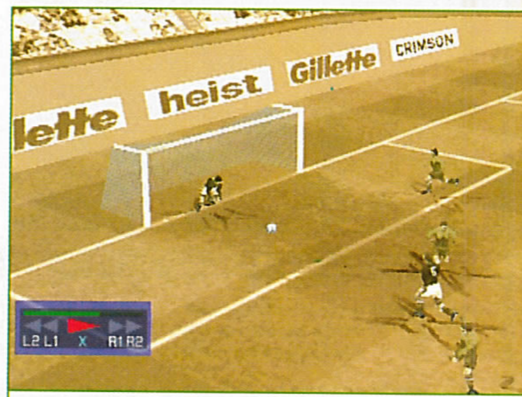
SUR LE TERRAIN

Ce parti pris de lenteur choisi par les concepteurs permet en théorie de concevoir des actions dans le calme et la plénitude. Malheureusement, des problèmes de jouabilité empêchent de profiter pleinement de ce tempo propice à la réflexion. La sélection des joueurs est en effet assez erratique. Les défenseurs se trouvent toujours à 20 mètres des joueurs qu'ils sont censés charger et ont en plus tendance à s'éloigner du porteur du ballon. Prendre le contrôle de la balle demande pas mal de précision et on se retrouve parfois à passer à côté.

Une ouverture sur l'aile se retrouve muée en passe dans l'axe sans qu'on comprenne trop pourquoi. Ce défaut se retrouve lors des tirs de penalty. Un système de flèches se déplaçant plus ou moins vite selon la capacité du tireur, semblait être



REJOUEZ LA DEMI-FINALE DE 58 EN NOIR ET BLANC !



Faites revivre le beau jeu offensif des années 50 ! Commentaires de Jean Nohain et Léon Zitrone.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	FOOTBALL TACTIQUE
EDITEUR	VIRGIN INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR	VIRGIN INTERACTIVE
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	TOUJOURS ZÉRO À ZÉRO...

L'écran de formation. A noter la possibilité de jouer en 5-4-1 en 1958 : pas historique mais efficace.

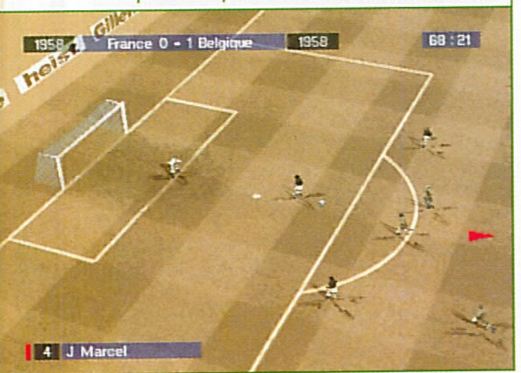
judicieux. Hélas, à l'arrivée, c'est plus le hasard qu'autre chose qui décide du résultat du shoot.

Les options stratégiques se résument au choix de la formation tactique et à la sélection des joueurs de champ et des remplaçants. Absolute Football se proposant d'aborder le foot plus stratégiquement que ses concurrents, on aurait apprécié avoir un peu plus d'options. On regrettera aussi l'impossibilité d'accéder à l'écran de formation pendant les matchs. Les différentes options de paramétrage sont suffisantes mais sans plus. Deux choix seulement de luminosité qui ne changent strictement rien (à part l'apparition d'ombres créées par les projecteurs en nocturne), pas de matchs sous la neige ou sur terrains boueux.

DES ACTIONS DE JEU RÉALISTES

Les lois du football sont bien suivies par le programme, mis à part le hors-jeu qui, comme dans la réalité, est une règle difficile à mettre en œuvre. Les hors-jeu de position sont, quant à eux, systématiquement sifflés. Ceci désavantage encore un peu l'attaque dans un jeu où les buts sont presqu'aussi rares que les poils sur le crâne de Barthez. Comme on ne dirige pas du tout cet aspect du jeu (il n'est pas possible de choisir une défense en ligne, avec libéro, ou de faire jouer ses attaquants en retrait etc.), cela devient irritant de voir ses actions interrompues aléatoirement et intempestivement. Il est heureusement possible de désactiver l'option hors-jeu.

Bruxelles, 10 octobre 1956. Un malheureux hors-jeu du Français J. Marcel pendant le match de qualification pour la Coupe du Monde 1958 contre la Belgique.



ET TECHNIQUEMENT ?

L'animation est plutôt satisfaisante. Il faut dire que les joueurs ne sont pas des Carl Lewis en puissance mais bon, le moteur fait son boulot correctement. Le niveau de zoom choisi par défaut permet une bonne vision d'ensemble du jeu. Quatre autres niveaux sont proposés. On s'en servira principalement pour visionner les ralentis sous différents angles. Les fonctions « magnétoscope » sont assez complètes. A noter la possibilité de contrôler les manifestations de joie de ses joueurs après les buts ! Les graphismes sont plutôt bons. La motion capture permet des mouvements très réalistes. Les joueurs sont différenciés et n'ont pas le look habituel de silly-clones. Un effort a été fait pour que leur chevelure de pixels soit de la même couleur que leurs cheveux de la vraie vie. Que les fans de la Colombie se rassurent donc, Valderama porte bien sa perruque dorée. A noter l'impressionnante base de données qui propose 16 000 vrais noms de joueurs répartis en 1 000 équipes. Colossal !

DÉBARRASSÉS DE TH. R.

Les concepteurs ont choisi de ne pas inclure de commentaires. Bonne initiative ! La plupart du temps ceux-ci sont décalés par rapport à l'action ou dits par de fatigants baragouineurs de télé. A la place, on peut entendre les joueurs s'apostropher dans leur langue, demander la balle, donner des conseils etc. Pas de norvégien ou de biélorusse néanmoins mais les principales langues des grands pays de foot. Au lieu d'avoir l'impression de suivre le match à la télé un mercredi soir après une dure journée de labeur, on a ainsi l'impression d'être soi-même sur le terrain, de gagner 800 000 francs par mois et de boire des pots avec Vanessa Croft-Demouy.

Les bruits de foule sont correctement rendus et suivent assez bien les actions. Par contre, le bruitage des shoots est trop mou. Une sympathique option de jeu « rétro » permet de jouer les matchs des anciennes Coupes du Monde et de remonter jusqu'en 1958. Les équipes sont composées des vrais joueurs de l'époque avec leurs grands shorts et tout et tout. L'écran de jeu passe alors en noir et blanc, avec une petite touche de sépia pour s'y croire encore un peu plus. Amusant. Rejouer la finale de 66 donne au jeu un cachet d'authenticité certain ! Il est même possible d'organiser un match entre le Brésil de 70 et une équipe moderne. Hélas, les équipes du passé jouent comme celles d'aujourd'hui, il n'y a pas de différences de tempo ou de tactiques. Il ne s'agit donc que d'un artifice esthétique. Ni simulation fidèle, ni jeu d'arcade à l'ambiance survoltée, Absolute Football nous laisse un peu sur notre faim.

UN BUT D'ANTHOLOGIE

■ La qualité de la motion capture utilisée dans Absolute Football permet la réalisation d'actions très réalistes. Témoin, ce retourné extraordinaire de l'italien Maurizio Quatrostaggione à la 84e minute d'un match Italie-Brésil enlisé jusque là dans un 0-0 stérile. Le joueur reçoit la balle dos au but suite à une remise en jeu de son compatriote Giuseppe Pocoforte. Alors que tout le monde s'attendait à un centre, Quatrostaggione choisit de tenter sa chance et décoche une formidable reprise de volée qui surprend le malheureux Taffarel. La Squadra Azzura triomphe. ■







POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les amateurs de zen-football et de jeux en noir et blanc.

ABSOLUTE FOOTBALL - 349 F

Critère	Note	Commentaire
DESIGN	6	Présentation claire mais pas spectaculaire. Les joueurs sont assez bien individualisés.
MUSIQUE ET SON	6	Presque pas de commentaires (tant mieux). Les bruits de foule sont très corrects.
DURÉE DE VIE	7	Toutes les équipes de toutes les Coupes du Monde depuis 1958.
ORIGINALITÉ	3	Un jeu de foot de plus. Les scènes en noir et blanc sont appréciables.
JOUABILITÉ	4	Problèmes de sélection des joueurs, lenteur, placement désinvolte de défenseurs.
TECHNIQUE	6	Très bonne motion capture et bonne qualité de l'animation. Temps de chargement longuets.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE FIFA 99, MEILLEUR QU'ADIDAS PS 98.

5 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Le concept était intéressant : proposer un jeu de foot favorisant la stratégie et les actions bien développées plutôt que l'arcade. Le contrat n'est pas rempli en raison d'une jouabilité défaillante. Au total, il reste un assez bon jeu qui souffre de la concurrence de FIFA 99.

Par Jean Santoni

Perdu ! Le jeu ultime de glisse n'est pas encore né. Comme Snow Racer et la série des Cool Boarders, X Games Pro Boarders n'est pas parvenu à nous convaincre. Grosse licence a rarement été synonyme de bon gameplay.



Le concours de big air : l'épreuve préférée de Christopher Reeves !

C'est quand même difficile à avaler. Depuis que la PlayStation existe et malgré tous les progrès qui ont été faits en matière de programmation sur cette bécane aucun studio de développement n'a été foutu de nous pondre un jeu de snowboard digne de figurer fièrement parmi les meilleurs titres composant notre logithèque. M'enfin, le carving, c'est quand même moins compliqué à simuler que les modèles de conduite de plus de 250 voitures de courses (cf Gran Turismo !). Ben, non, il y a toujours quelque chose qui ne va pas. Et quand ce ne sont pas les sensations (Cool Boarders 2 et 3), ce sont les modes de jeu (Snow Racer 98). Evidemment, on ne va pas changer les bonnes vieilles habitudes, X Games Pro Boarders échoue lui aussi dans sa tentative. Pourtant en y réfléchissant bien, il y avait là, matière à faire un produit d'exception, mais que voulez-vous quand les licences s'en mêlent...



Pour une fois les attitudes des riders sont dynamiques et réalistes. L'un des rares atouts de ce titre.



X GAMES PRO BOARDERS

EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
DISPONIBLE EN MARS



FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE GLISSE
EDITEUR	DISNEY INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE	2
CONTINUES	3
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON RETOURNE FAIRE UN P'TIT RUN DANS LE HALF PIPE.

JUSQUE-LÀ TOUT VA BIEN

Les toutes premières minutes, celles qui suivent la mise en marche de la console sont plutôt réjouissantes. On y croit. Ça commence par une intro filmée. Montage dynamique, musiques dans le plus pur style skate core, de la poudreuse crémeuse et des tricks d'extraterrestres. A ce moment précis, le joueur est tout excité. Un petit tour dans l'interface et hop ! Encore des vidéos ; entre autres des bandes-annonces des derniers films de snow. Impossible de résister, il faut les mater. Et c'est reparti pour un trip « demain je pars à la neige et je fais la même chose !» Heureux, motivé, le testeur amateur de snowboard est alors dans l'état d'esprit idéal pour commencer à jouer. On continue à se balader nonchalamment dans l'interface : Peter Line, Tina Basich, Todd Richard, Terje Hackonsen, Shanon Dunn, Jamie Lynn, Morgan Lafonte et Daniel Franck. Les meilleurs riders de la planète, ils sont tous là et vous pouvez les incarner ! Un première dans un jeu de snowboard ! Mais ce n'est pas tout ! Burton, K2, Airwalk, Salomon... on retrouve également toutes les grandes marques du milieu et le matos officiel de nos champions. Un gage de qualité se dit-on.









NOM D'UN BONHOMME DE NEIGE !

Hélas, mille fois hélas, côté gameplay, c'est loin d'être l'extase. En effet, toutes les épreuves n'offrent pas le même intérêt. Vous pouvez éliminer d'office les deux descentes, le Boarder X et le snow park. Ces 4 épreuves sont victimes d'une absence totale de sensations de glisse et d'une gestion laborieuse des caméras. Quelle que soit la vue adoptée, le focus manque de recul (trop proche du rider et trop bas), les soubresauts frénétiques de la caméra, quant à eux, sont exaspérants au possible. S'ajoutent à ces deux défauts majeurs, les saccades parkinsoniennes du moteur 3D. La cerise sur le gâteau en quelque sorte. 9 - 4 = 5. Aïe. Une fois qu'on a découvert que pour gagner les concours de big air, il suffit de maintenir la croix directionnelle vers la diagonale arrière (vous réalisez un back side 1440 accompagné de 4 flips !), on se lasse assez rapidement, d'autant que les tricks sont nettement moins variés et visuels que dans Cool 3. 5 -3 = 2. Il n'y a donc que les épreuves de half pipe qui sortent du lot et qui se révèlent amusantes malgré l'aspect répétitif des tricks. Parmi les rares points positifs on pourra mettre également au crédit de cette production à caractère publicitaire la bonne tenue de la 3D et les attitudes très naturelles des riders. 2 points pour le half pipe, 1 pour les graphismes, un autre pour la motion capture… et voilou, vous obtenez la note d'intéret de Pro Boarders. Je savais bien que les maths me serviraient un jour !



CLASSIQUE, MAIS COMPLET

Concernant les modes de jeu, X Games Pro Boarders ne dépaysera pas les habitués de Cool Boarders. Le titre de Disney Interactive propose un total de 9 épreuves : deux sessions de free ride (on pose ses pieds sur ses fix' et on se laisse glisser jusqu'à la ligne d'arrivée), du Boarder X (vous voyez le moto cross, ben là c'est pareil mais avec un snowboard !), deux half pipe pour se la donner grave devant les minettes, trois concours de big air pour finir sa vie comme Superman (genre : je saute au-dessus d'une route) et, bien sûr, un snow park parsemé de modules divers et variés (table, tronc d'arbres, hand rail, hélicoptère...) pour free-styler avec préciosité. Bref, théoriquement largement de quoi s'amuser.

ET QUOI D'AUTRE ?

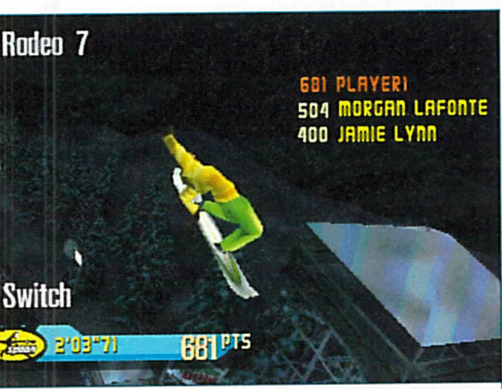
■ *Beaucoup de défauts certes mais aussi quelques initiatives intéressantes comme par exemple la possibilité de faire des run à deux en écran splitté dans le half pipe et sur les tremplins de big air. Spectaculaire même si l'on finit par saturer assez rapidement (les tricks se ressemblent tous). Vous pourrez bien sûr rider à deux dans toutes les autres épreuves (free-ride et Boarder X) mais vous serez gêné par ces foutus problèmes d'angles de vue et par les toussotements tuberculeux du moteur de jeu. Tout devient tellement confus - le champs de vision est fermé, la caméra tressaute exagérément au moindre relief - qu'on lâche l'affaire au bout de 10 secondes ! Sinon, pour avoir accès aux 3 dernières épreuves, vous devrez d'abord obtenir la médaille d'or dans les 6 épreuves de base puis terminer en tête du mode circuit (vous ne disposez que de 3 continues pour tout le championnat).* ■







Le rendu de la neige est un peu trop propre, il n'y a pas de changement de revêtement et les prises de carre sont mal restituées. Boarf.



Les soubresauts et le manque de recul de la caméra se révèlent particulièrement gênants lors des épreuves de vitesse.



UN TAS DE LICENCES ET TROP DE DÉFAUTS POUR ETRE HONNETE

X GAMES PRO BOARDERS - 349 F

DESIGN 6 — La neige a un aspect un peu trop lissé mais les riders ont un bon look.

MUSIQUE ET SON 7 — Du skate core très écoutable et un public présent. Sympa.

DURÉE DE VIE 4 — Sur 9 épreuves seules 2 valent qu'on s'y attarde. On en fait vite le tour.

ORIGINALITÉ 5 — Pouvoir jouer à deux en écran splitté dans le half pipe est un plus appréciable.

JOUABILITÉ 5 — En mode pro, les grabs se déclenchent bizarrement. Angles de vue perfectibles.

TECHNIQUE 5 — De gros problèmes de caméra et des saccades insupportables qui fatiguent les zieux !

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE SNOW RACER 98 ET QUE COOL BOARDERS 3.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les collectionneurs de jeux ratés ou ceux qui ont des thunes à dépenser.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ 4
Le snowboard sur PlayStation apparemment ce n'est pas trop ça. Le plus triste dans cette histoire c'est que le jeu aurait pu être une production sympathique si les développeurs n'avaient pas négligé les problèmes de caméra et de moteur 3D. Mais que voulez-vous, les licences rendent paresseux.

Par Grégory Szriftgiser

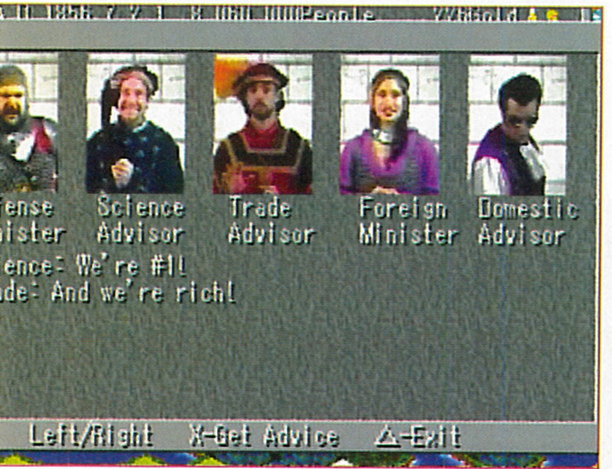
Impeccablement transposé sur PlayStation, Civilization 2 est un incontournable vidéo-ludique. Découvrez pourquoi il a eu autant de succès sur PC...





CIVILIZATION 2

EDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBLE EN MARS



Vous pourrez consulter vos conseillers pour vous tenir informé de la bonne marche des différents secteurs du jeu.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	STRATÉGIE/GESTION
EDITEUR	ACTIVISION
DISTRIBUTEUR	ACTIVISION
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (7 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	PRÉMICES D'UNE CIVILISATION : ALPHABET, TRAVAIL DE BRONZE.

Attention, nous sommes ici en présence d'un jeu très particulier. Certains d'entre vous en ont peut-être déjà entendu parlé... En effet, Civilization 2 a marqué une grande partie des joueurs PC, et c'est aujourd'hui à notre tour de goûter à la richesse de son gameplay. Mais pour ceux qui ignorent totalement de quoi il retourne, recommençons depuis le début...

DU FEU À L'ATOMIQUE

Civilization 2 part d'une idée de jeu toute simple : vous donner les pleins pouvoirs pour prendre en charge l'évolution d'une civilisation. A savoir préparer l'évolution des sciences, en commençant bien sûr par le B.A.-BA (alphabétisation, travail du bronze), pour parvenir à un savoir nettement plus évolué (voyage spatial, technologie de pointe). Ensuite, chacune des autres composantes essentielles à l'essor de votre futur empire est prise en compte : ressources, commerce, politique, guerre, etc. Nous reviendrons sur les détails plus tard. Toujours est-il que Civilization 2 est à des années lumière de tous les autres titres de gestion ou de stratégie, tant il est complet.

Cela commence par une série de choix concernant la partie à venir. D'abord la taille de la carte sur laquelle vous allez vous développer. Puis le type de civilisation, c'est-à-dire sur quel modèle vous allez construire la vôtre : Japon, Egypte, Angleterre, etc. 21 sont proposés. Ensuite, reste à choisir le nombre de civilisations rivales, le nombre de villages barbares répartis sur la carte (ceux-ci peuvent soit vous rejoindre, soit vous attaquer), et le niveau de difficulté. Puis commence réellement la partie. La carte est générée aléatoirement, et vous commencez avec une unité de colons, qui devra fonder votre capitale à un endroit propice. L'embranchement d'un fleuve, par exemple.

Le jeu se déroule au tour par tour. Sa durée est fixée au début à 20 ans. Au fur et à mesure que vous avancez dans le temps, elle se réduit pour refléter la vitesse exponentielle du progrès. Et les parties sont longues, puisque vous commencez bien avant J.-C. pour finir après l'an 2000 ! Petit à petit, vous fonderez de nouvelles villes, construirez divers bâtiments dans celles-ci à commencer par des baraquements pour les unités militaires, puis en fonction de votre avancée scientifique, des aqueducs, temples, colysées, jusqu'à des systèmes de tout-à-l'égout, des zones



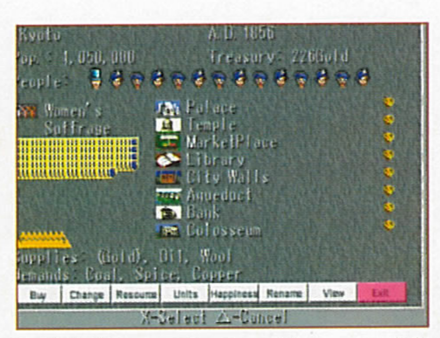
industrielles, j'en passe et des centaines ! Les possibilités se font en fonction des progrès et découvertes de vos scientifiques, et l'essor de votre civilisation passe non seulement par le nombre et l'importance des villes, mais aussi par les grands projets de l'histoire, comme les 7 merveilles du monde, puis la statue de la liberté, le scrutin pour les femmes, bref, TOUT est inclus dans le jeu.

LE RESTE DU MONDE

Après quelques temps, vous finirez bien entendu par entrer en contact avec les autres civilisations. C'est ce point qui apporte l'essentiel de la stratégie de Civilization 2, puisque votre comportement avec elles peut être très variable. Vous pouvez à loisir la jouer guerrier, et prendre d'assaut les cités ennemies pour exploiter leurs ressources, mais il s'agit là d'une solution valable surtout en début de partie. Par la suite, il est plus intéressant de déléguer des diplomates qui serviront d'espions et pourront vous apporter le savoir adverse. Vous pouvez aussi échanger le fruit de vos recherches officiellement, vous allier contre un ennemi commun... bref, les possibilités sont multiples.

Les unités sont également très variées. Outre le nombre effarant disponible, celles-ci varient et évoluent aussi en fonction des trouvailles de vos scientifiques. Par exemple, les archers deviennent des fusiliers, puis des soldats, tandis que les Trirèmes deviennent des galions, puis des bateaux à vapeur etc. Seule une unité particulière, le colon, ne change pas. C'est cette unité qui permet de construire des routes, des villes, des réseaux d'irrigation ou des mines.

Lorsque vous viendrez à découvrir de nouveaux systèmes politiques et religieux, il faudra faire des choix très importants pour la suite. Vaut-il mieux lancer une révolution et passer à la démocratie, qui permet de produire plus et plus efficacement, mais vous laisse moins de pouvoirs, ou conserver un régime monarchique pour garder un contrôle certain sur le peuple ? De même, une religion polythéiste permet de contenter plus facilement le peuple crédule, mais

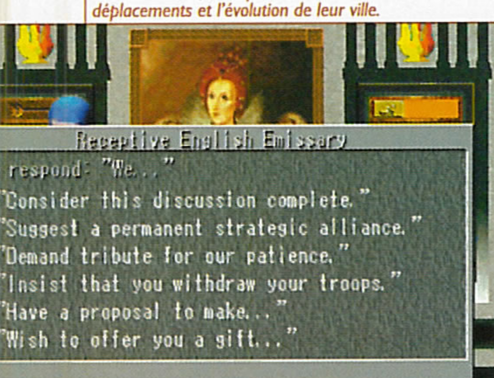


empêche la progression de certains aspects de la civilisation. Car bien évidemment, Civilization 2 prend en compte le contentement du peuple. Une ville peut tomber sous le coup du désordre civil si vous ne parvenez pas à rétablir son bon fonctionnement. Plus tard, la pollution peut affecter une région entière de votre territoire. Bref, je manque de place ici pour vous fournir une liste exhaustive de ce qui est inclus dans le jeu, mais croyez-moi, c'est époustouflant.

INÉGALÉ !

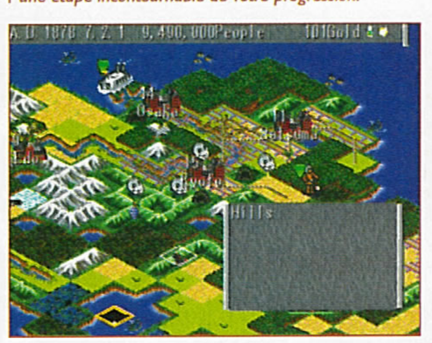
Clairement, le titre culte de Sid Meier est incontournable pour les amateurs de gestion/stratégie. Son adaptation sur PlayStation est particulièrement réussie, et même si son graphisme est très primaire, c'est une habitude dans ce genre de jeu. Pour le reste, l'interface est impeccable, et ça ne rame pas ! Un véritable plaisir, qui risquera de vous absorber votre emploi du temps aussi sûrement que votre Memory Card, car les sauvegardes sont tout de même imposantes...

En partageant votre connaissance du monde avec vos éventuels alliés, vous pourrez surveiller leur déplacements et l'évolution de leur ville.



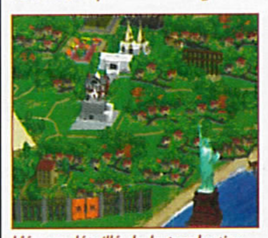


Traiter avec les émissaires des autres civilisations sera une étape incontournable de votre progression.



LES VILLES AU CŒUR DE L'EMPIRE

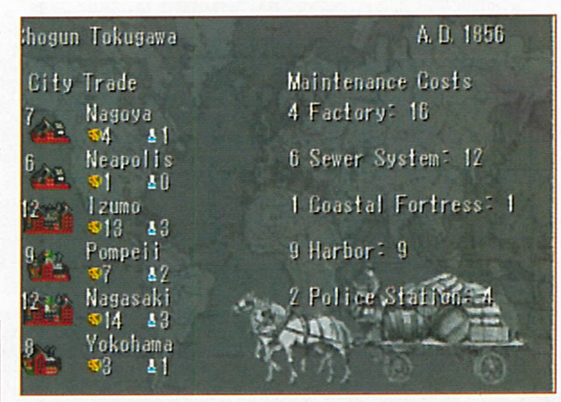
Les villes restent l'aspect le plus important du jeu. Elles produisent les unités, fournissent les revenus, et produisent les grandes œuvres qui feront de vous le plus grand leader du monde connu. Voici une partie des écrans de gestion les concernant.

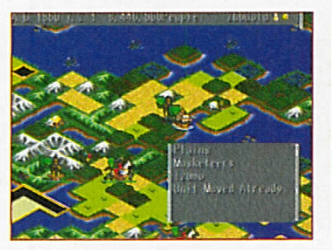


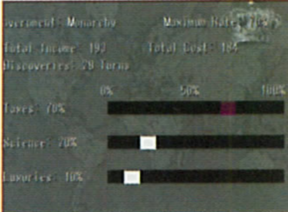
L'écran détaillé de la production permet d'avoir le compte-rendu des surplus, de la corruption éventuelle, de la population, etc.

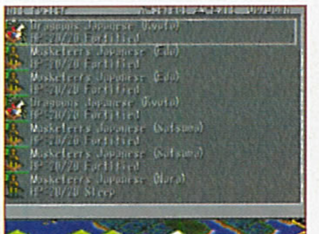


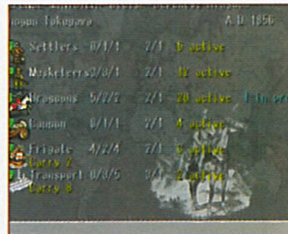
Enfin, vous pourrez avoir une vue d'avion de l'aspect général de votre ville. De quoi flatter votre ego...











En fin de partie, le nombre de vos unités sera particulièrement impressionnant. Heureusement plusieurs écrans permettent d'en garder la trace.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les fans de stratégie et de gestion économico-politico-humaine. Pour ceux qui ont du temps surtout !

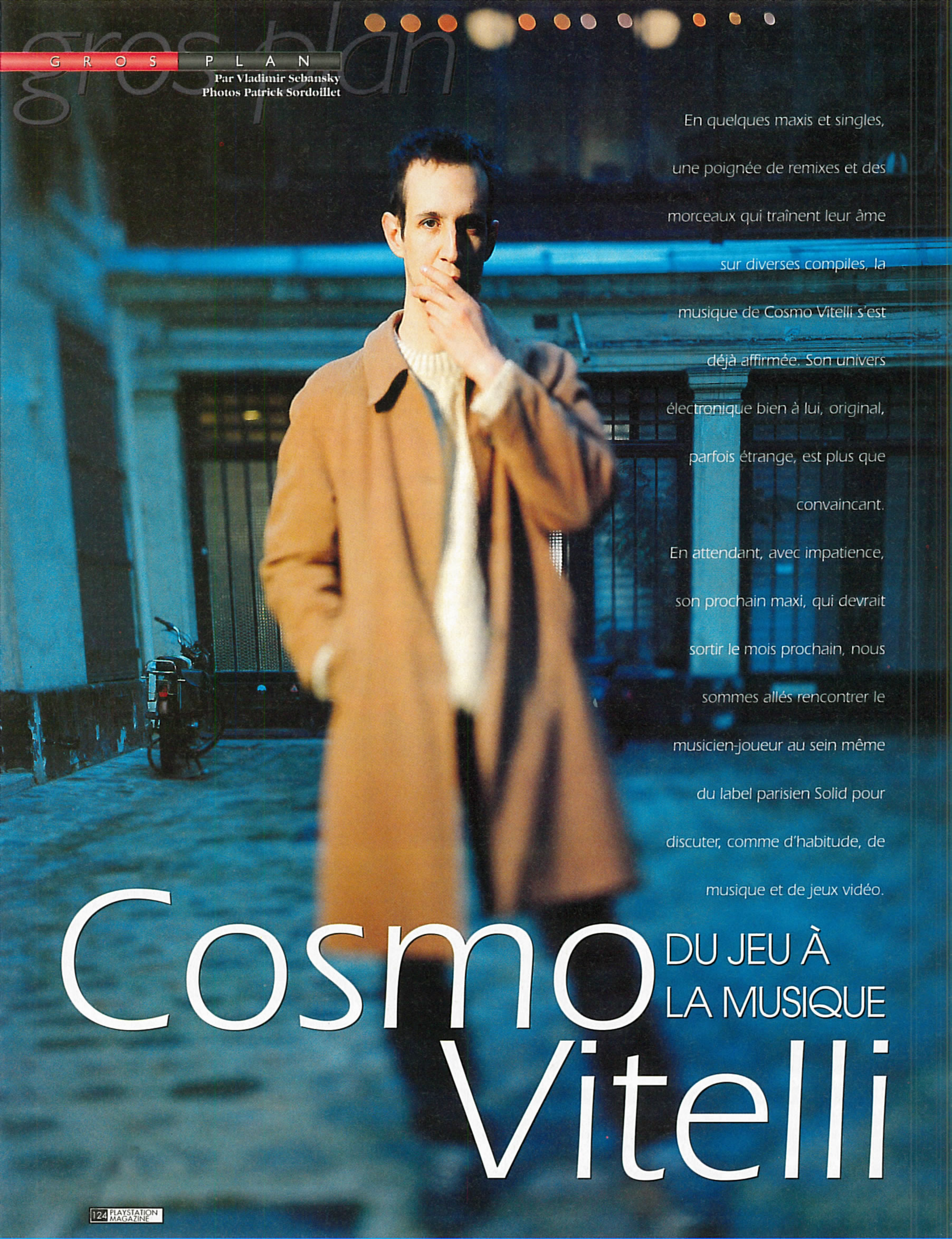
CIVILIZATION 2 - 349 F

DESIGN 5 — Le strict minimum pour ce type de jeu. Cela dit, c'est clair et suffisant.	**MUSIQUE ET SON** 6 — On peut choisir parmi plusieurs musiques. Les bruitages sont rares.	**DURÉE DE VIE** 8 — Une seule partie prend plus de 10 heures.
ORIGINALITÉ 8 — Aucun autre jeu de ce type n'offre ces possibilités, ni ne gère autant de paramètres.	**JOUABILITÉ** 8 — Une interface simple, une jouabilité optimale malgré la complexité du jeu.	**TECHNIQUE** 6 — Elle est très réussie, la machine calcule les données d'un tour en 2 secondes.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
7 — Un titre qui n'a pas de concurrent à l'heure actuelle. D'une richesse inégalée, sa seule véritable faiblesse réside dans la longueur des parties, qui perdent en dynamisme à l'approche du 20e siècle. Civilization 2 est un titre culte, qui passionnera les amateurs du genre.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE RIEN, MEILLEUR QUE THEME HOSPITAL.

Par Vladimir Sebansky
Photos Patrick Sordoillet



En quelques maxis et singles, une poignée de remixes et des morceaux qui traînent leur âme sur diverses compiles, la musique de Cosmo Vitelli s'est déjà affirmée. Son univers électronique bien à lui, original, parfois étrange, est plus que convaincant.

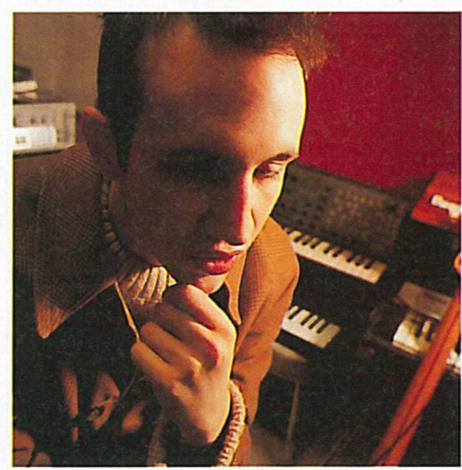
En attendant, avec impatience, son prochain maxi, qui devrait sortir le mois prochain, nous sommes allés rencontrer le musicien-joueur au sein même du label parisien Solid pour discuter, comme d'habitude, de musique et de jeux vidéo.

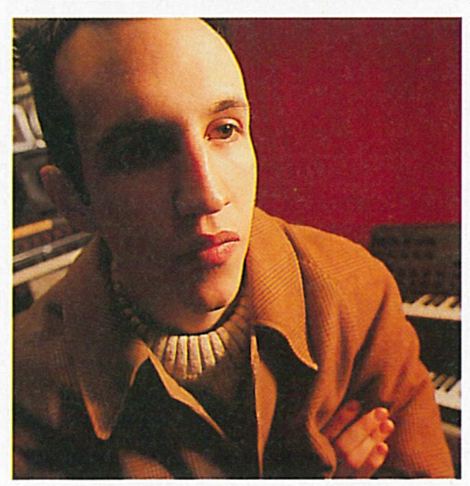
Cosmo Vitelli

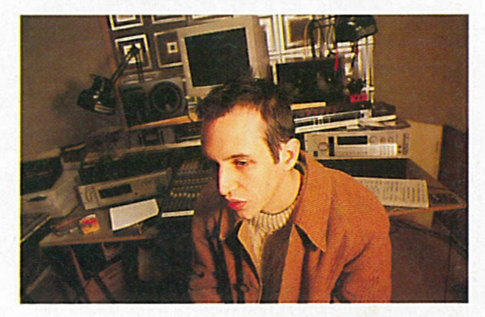
DU JEU À LA MUSIQUE

« Tout peut servir à faire de la musique. »









Cosmo Vitelli : J'ai eu envie, à plusieurs reprises, de m'acheter une PlayStation, mais je préfère aller jouer chez des amis. J'ai trop peur que la PlayStation me prenne tout mon temps, si j'en ai une chez moi.

PlayStation Magazine : Tu joues à quoi, quand tu t'incrustes sur les PlayStation de tes amis ?

J'ai adoré l'univers assez Tim Burton de MediEvil, c'est le genre de jeu que j'apprécie. Avec un univers qui s'installe et qui n'essaie pas de se substituer au cinéma, à la B.D. ou au dessin animé, mais qui n'existe que par les consoles. J'ai également pas mal joué à Tekken, évidemment. Et comme je suis un fana de football, j'aime beaucoup ISS Pro. J'ai essayé plusieurs simulations de football et c'est ce titre qui m'a paru le plus jouable. J'aime bien. Y a quelques jeux auxquels je jouais en arcade qui sont réédités sur PlayStation, des trucs archéologiques comme R-Type. Ça, c'était un jeu incroyable ! J'ai vu des images de la version PlayStation et le jeu a l'air vraiment fidèle à l'original.

Tu fais attention aux musiques des jeux vidéo ?

Généralement, je suis très déçu par cet aspect, il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent. A part WipEout où un effort certain a été fait. C'est curieux, d'ailleurs, parce qu'il y a eu un essor de la musique électronique et des jeux sur consoles à peu près en même temps et je pensais qu'ils allaient se nourrir l'un de l'autre, mutuellement. En fait, les développeurs font assez peu appel aux musiciens de l'ère électronique pour sonoriser leurs jeux. Dans un de mes morceaux, j'utilise les sons d'usine de mes synthés, des sons électroniques classiques et un sample d'un jeu PlayStation que je ne peux pas nommer. Quand je l'ai fait, je pensais à la bio imaginaire d'un jeu vidéo. C'est de la musique électronique bien 80s.

Et en dehors des jeux, tu as déjà touché aux programmes de musique qui voient le jour en ce moment sur PlayStation?

J'ai essayé plusieurs programmes du type Sub ou Music et je ne suis vraiment pas convaincu. Quoique Music soit un peu mieux. Le problème, c'est qu'il y a une banque de sons qui est censée plaire à tout le monde et qui, à l'arrivée, ne séduit pas grand monde. C'est plaisant, c'est amusant, mais, finalement, tu ne peux rien faire de très précis. On t'impose des lignes de basse, des rythmes et, du coup, tu ne peux pas créer de la musique mais des jingles. Ce qu'il faudrait, c'est pouvoir échantillonner soi-même.

Tu n'as pas de console chez toi, mais tu bosses ta musique avec des machines ?

J'ai le même matériel que lorsque j'avais 14 ans et que je jouais sur ordinateur. J'utilise un séquenceur sur un vieil Atari 1040ST. Comme beaucoup de musiciens. Autour, j'ai des synthés, des synthés analogiques, un piano Rhodes et un gros sampler. Tout converge vers le sampler, je sample tout et je séquence ensuite sur l'Atari. Généralement, je pars d'une base qui m'est quasiment imposée, puisque je sample dans un premier temps, et, par la suite, je travaille mes arrangements avec de véritables instruments. Je ne pars pas d'une base abstraite mais d'éléments rythmiques que je mets en boucle. Les samples que je fais ne constituent pas l'ossature de base du morceau, ce sont toujours des éléments très courts que j'utilise comme une sorte de ponctuation dans le morceau. Un sample ne doit pas constituer l'essentiel du morceau, c'est plutôt tout un tas de samples qui forme l'architecture. C'est vraiment pour m'imposer un format rigide, un rythme ou une mélodie. Ces samples peuvent très bien disparaître au fur et à mesure que le morceau avance. Tout ça, parce que j'ai très peur de la page blanche. Partir de l'abstraction complète, comme essayer une ligne de guitare, c'est difficile, alors que lorsque je m'impose des choses, ça ouvre pas mal de voies.

Tu joues de la musique depuis combien de temps ?

Depuis l'âge de 16 ans. J'ai joué de la basse, de la guitare, j'ai même chanté dans des groupes. Y a eu pas mal d'échecs, mais qui auraient pu aussi déboucher sur certaines choses. On a même signé des contrats discographiques qui n'ont pas vraiment abouti. Ce n'est pas très grave. Maintenant, je joue seul, c'est la liberté complète. Je suis obligé d'assumer le résultat, puisque il n'y a que moi de concerné.

Sur un morceau, tu t'es offert les services de Jalal Nuriddin…

Jalal Nuriddin est une personne à l'origine du hip hop, puisque le hip hop est né de la poésie urbaine noire américaine et en particulier du succès des Last Poets au début des années 70. C'était rigolo de faire venir Jalal Nuriddin, qui est quelqu'un de tout à fait accessible puisqu'il vit en France et aux Etats-Unis. J'avais fait une ébauche de ce morceau sur mon premier single. Avec Etienne de Crecy, quand nous l'avions mixé, on s'était dit qu'il manquait peut-être une voix. Nous avions essayé beaucoup de disques et notamment un disque des Last Poets. La voix était idéale, ça tombait pile dessus, ça donnait un côté tribal qui était vachement bien. On s'est dit alors que plutôt qu'utiliser le disque, on pouvait contacter Jalal Nuriddin. En fait, il n'a pas du tout eu la scansion (du verbe scander NDLR) qu'il avait au sein des Last Poets, il a davantage fait une interprétation personnelle du rap, de l'idée qu'il s'en fait, alors qu'il n'est pas du tout rappeur lui-même. C'est ce qui donne cette espèce de scansion monotone tout au long du morceau, un peu comme les premiers rappeurs mais de manière maladroite. C'est rigolo, c'est décalé.

Tu as également remixé des collègues. Uniquement pour t'amuser ?

Je n'en ai pas fait tant que ça. Ça tourne toujours autour des mêmes personnes. J'ai fait un remix de LeTone, de Bosco, d'Etienne de Crecy… Je crois que c'est tout. C'est hyper-plaisant. Encore une fois, c'est le même principe, j'aime bien avoir un élément imposé au départ. A l'origine, le remix c'est pour transformer un morceau et le rendre plus adéquat à une certaine utilisation : radio, club... Je ne suis pas très fort pour ça, mais j'aime bien en faire un autre morceau. D'ailleurs, très prochainement, j'ai un single qui va sortir avec des titres remixés par d'autres : deux titres de Vidéo, Science Affliction et We don't need no Smurf here, remixés par Afrika Bambaata, par un DJ japonais de drum'n bass et un producteur hip hop new-yorkais qui s'appelle DJ Spinna. J'ai déjà entendu deux des remix et c'est rigolo de voir ce que les gens retiennent d'un morceau que tu as fait.

Tu vas piocher tes samples dans quel genre de disques et d'artistes ?

J'ai beaucoup de disques. J'utilise des chansons françaises, je me surprends à sampler Sardou !



Par Julien Chièze
Photos Patrick Sordoillet

Chris Deering

L'HOMME DU SUCCES DE SONY EUROPE

L'Europe a largement contribué au succès planétaire de la PlayStation. Afin d'assurer la pérennité de cette réussite, des hommes et des femmes au service de Sony s'emploient à véhiculer le rêve. A leur tête, un homme d'expérience : Chris Deering. Rencontre avec un président comblé.

NOUVELLES DU FRONT

Au moment où nous bouclons, Sony vient d'annoncer les premières spécifications quasi officielles de sa future PlayStation 2 (en septembre 2000 chez nous ?) ! Son processeur 128 bits, répondant pour le moment au nom d'Emotion Engine, serait cadencé à 250 MHz et pourrait afficher près de 55 millions de polygones non texturés (sans aucun effet) par seconde. L'une des précisions les plus incroyables vient du nombre renversant de transistors - 20 millions - qui constitueraient la carte graphique ! Ken Kutaragi, créateur de la PlayStation 1&2, a déclaré à ce sujet : « Notre objectif est de réaliser une console à la pointe absolue de la technologie. » Nous n'avons aucun mal à le croire.

« Notre volonté est de faire du jeu vidéo un acteur incontournable dans l'industrie du divertissement au même titre que le cinéma et la musique. »

Les chiffres parlent d'eux-mêmes. Sur les 50 millions de PlayStation vendues dans le monde, pas moins de 16 400 000 consoles – soit près de 33 % du marché - l'ont été en Europe ! Les discours successifs visant à mettre en garde le vieux continent jugé trop austère et peu ouvert à l'industrie du jeu vidéo auraient-ils enfin porté leurs fruits ? Probablement. Toutefois, plus qu'une brutale prise de conscience collective, c'est à la politique agressive (juste ce qu'il faut) et persuasive de Sony Computer Entertainment Europe que nous devons cet avènement sans précédent. A la tête de Sony CEE depuis janvier 1995, Chris Deering, homme aussi discret qu'expérimenté, contemple ce que certains n'hésitent pas à nommer « son » succès. Cet ancien diplômé du Collège de Boston et de la prestigieuse faculté d'économie d'Harvard peut désormais se permettre d'analyser la situation avec la sérénité d'un président comblé. « Je pense que nous avons eu la chance de ne pas commettre de grosses erreurs » se contentera-t-il de déclarer, comme s'il minimisait les efforts consentis pour imposer une marque, Sony, dans un secteur acquis depuis des années aux causes de Nintendo et Sega.

LA FORCE TRANQUILLE

En moins de quatre ans, le rapport de force a totalement basculé. Alors que Sega a déserté temporairement le champ de bataille, seul Nintendo tente à l'heure actuelle de soutenir la comparaison face à la PlayStation en Europe. « Cette année, Nintendo a mis sur le marché de nombreux produits et on peut désormais parler de véritable concurrence. Même si nous sommes fiers de notre position » annonce, en souriant, Chris Deering. C'est indéniable, on lit de la malice dans les yeux mi-clos de cet homme visiblement confiant. Et il y a de quoi, lorsqu'on écoute attentivement sa vision du marché.« On peut parler de phénomène, puisque posséder une PlayStation à côté de son magnétoscope est entré dans les mœurs du loisir familial. Ce cycle peut encore durer une dizaine d'années. » Le succès donne des ailes, c'est bien connu, et Chris Deering n'échappe bien évidemment pas à la règle. Dans de telles conditions, commenter les derniers succès remportés par sa console paraît quasiment jubilatoire : « Cela n'est pas possible... les résultats sont trop bons pour être vrai ! » On ne pourra pas lui reprocher de ne pas croire en ce qu'il fait.









UN ÉTERNEL OPTIMISTE

De plus, il s'agit de ne pas perdre de vue l'influence colossale de Sony CEE qui, outre l'Europe, doit prendre en charge la totalité des 70 pays équipés du système PAL. Chris Deering se plaît à le répéter : « L'Australie et la Nouvelle Zélande sont les secteurs qui connaissent la plus forte expansion à l'heure actuelle. C'est un bon signe pour le futur. » Néanmoins, après quelques minutes, l'économiste reprend le dessus, laissant libre cours à son second credo : « La baisse du prix de la PlayStation va convaincre de nouveaux parents, à la recherche d'une bonne idée de cadeau. » De là à dire que la PlayStation est en passe de devenir l'instrument de loisir universel... La logique reprend tout autant ses droits, à la simple évocation d'une légère baisse de forme de la production de jeux. « Il suffit de comparer les titres parus entre 1995 et 1996 à ceux qui voient le jour actuellement pour se rendre compte de l'énorme marge de progression. Il existe aussi de nouveaux outils de programmation permettant aux développeurs de compresser les données afin d'accélérer les jeux tout en affichant de meilleures résolutions graphiques. De nombreuses équipes utilisent ces nouvelles technologies et les résultats risquent d'être particulièrement impressionnants. » Sur ce sujet, Chris Deering devient quasiment intarissable : « Le nombre de jeux publiés en 99 sera globalement identique à celui de 98, peut-être même légèrement supérieur, certainement pas inférieur. » Que ceux qui doutaient soient donc rassurés. Pourtant, ne comptez pas abuser de la bonne humeur de M. Deering. Jamais vous ne parviendrez à lui faire dire ce qu'il ne souhaite pas dévoiler. Ainsi, interrogé sur la PlayStation 2, la réponse fuse : « Je ne souhaite pas me prononcer sur les spéculations qui entourent la PlayStation 2, mais il est certain que Sony n'a pas dit son dernier mot. Lorsque le moment sera venu, nous le ferons savoir. » Le rendez-vous est pris !





L'INTERVIEW

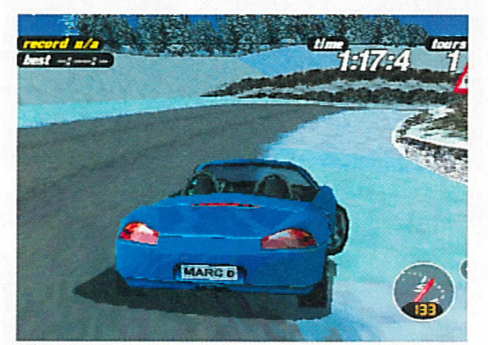
PlayStation Magazine : Quel est votre sentiment face à l'effritement de l'activité PlayStation au Japon ?
Chris Deering : En effet, il faut reconnaître que l'exercice 98 n'a pas été aussi positif qu'escompté au Japon. Toutefois, cela peut s'expliquer par la présence de différents éléments perturbateurs tels que la crise économique qui secoue l'archipel. Ainsi, si le début 98 s'annonçait catastrophique avec une baisse de près de 80 % des ventes par rapport à 97, les résultats se sont stabilisés au cours de l'été. Ne soyons donc pas trop pessimistes, car avec l'énorme succès de Final Fantasy VIII et l'arrivée de Gran Turismo 2, entre autres, le marché nippon demeure encore particulièrement actif.

Etes-vous tout aussi confiant pour le marché européen ?
Bien évidemment ! Si la PlayStation s'est vendue à 50 millions d'exemplaires dans le monde, il ne faut pas oublier que l'Europe a fortement contribué à ce succès gigantesque. En outre, la baisse des prix de la console devrait permettre une accélération de ce phénomène. Très franchement, je me montre particulièrement optimiste sur l'avenir de la PlayStation en Europe.

Certains joueurs pensent que le succès de la PlayStation va entraîner une baisse de la qualité des produits. Etes-vous d'accord avec cette affirmation ?
Je ne partage naturellement pas cet avis. Depuis près de quatre ans, nous n'avons jamais obligé quiconque à acquérir une PlayStation. Si un public de plus en plus grand plébiscite notre console, l'explication provient uniquement de la qualité des produits proposés. Ne perdons pas de vue que ces nouvelles audiences vont permettre l'émergence de genres ou concepts encore inédits. Le potentiel est énorme et nous en sommes fiers.

Vous semblez de plus en plus vous intéresser au public féminin. Pourquoi ?
Comment ignorer un public représentant près de 50 % de la population mondiale ! Nous voyons de plus en plus de femmes s'essayer avec plaisir à la PlayStation et nous souhaitons accentuer cette dynamique. Par exemple, le jeu Spice Girls a été très bien accueilli dans les pays anglo-saxons. Il a attiré un public féminin que nous nous devons de prendre en compte.





Et les « hardcore gamers », les vrais mordus de jeux vidéo, dans tout cela ?
Ce type de joueurs compte énormément pour l'industrie du jeu vidéo. Il faut avouer que c'est grâce à leur soutien, dès les débuts de la PlayStation, que nous occupons aujourd'hui la première place des consoles dites de « nouvelles générations », nous leurs devons beaucoup. Ne pas les décevoir est primordial.

Croyez-vous en les chances d'Internet pour des applications vidéo-ludiques ? La PlayStation 2 sera-t-elle équipée dans ce sens ?
Internet et la PlayStation 2... Vous comprendrez que je ne peux pas trop me prononcer à ce sujet. Cependant, je crois en l'évolution du jeu en réseau, même si, pour le moment, les prix demeurent particulièrement prohibitifs. Sous-estimer l'apport d'Internet dans le cadre du jeu vidéo serait de toute évidence une lourde erreur. Le public européen et nous-mêmes devons nous y préparer dès maintenant.

Comment réagissez-vous à l'arrivée de la Dreamcast prévue pour le mois de septembre en Europe ?
Très sincèrement, je pense que, lors de sa sortie, la Dreamcast ne devrait intéresser qu'un public « d'hardcore gamers ». En jetant un coup d'œil sur les années précédentes, on remarque que, malgré des consoles de qualité, Sega et Nintendo ne sont pas parvenus à ralentir la progression de la PlayStation. De cette manière, nous pouvons désormais proposer notre console un à prix bon marché, sans oublier des titres à la qualité sans cesse grandissante. Le succès de la Dreamcast dépendra donc des jeux accompagnant sa sortie. Une console puissante sans jeux la mettant en valeur ne sert à rien.

De quelle manière avez-vous accueilli l'accord unissant Namco et Sega ?
A nouveau, nous attendons les premiers résultats tangibles. De plus, notez que si Namco ne cesse de produire d'excellents titres dans la lignée des Tekken ou des Ridge Racer sur PlayStation, nous n'avons pas encore vu d'équivalent sur Nintendo 64 alors même que Namco est l'un des éditeurs tiers de Nintendo. Namco et Sony s'apprécient particulièrement et je ne me fais pas de souci sur l'avenir de cette relation.

A ce sujet, que retiendrez-vous de la finale mondiale Tekken 3 ? L'expérience sera-t-elle rééditée ?
Le caractère convivial ainsi que la haute tenue de cette soirée me permettent de parler de véritable réussite. Quant à d'éventuelles nouvelles manifestations de ce genre, nous en prévoyons une ou deux dans le courant 99.

Votre vision du jeu vidéo pour les années à venir ?
Définitivement optimiste pour l'année 99. La concurrence de la Dreamcast va donner un coup de fouet au marché et vous pouvez compter sur la PlayStation pour répondre présent. A plus long terme, notre volonté est de faire du jeu vidéo un acteur incontournable dans l'industrie du divertissement, au même titre que le cinéma et la musique.

UN PARCOURS ORIGINAL

Avant de devenir Président de Sony Computer Entertainment Europe, en janvier 1995, Chris Deering a exercé ses talents dans bon nombre de sociétés multinationales dont le rapport au jeu vidéo n'apparaît pas toujours évident. Jugez plutôt :
- Chef de produit chez Gillette et McKinsley & Co
- Vice-Président du service marketing international d'Atari
- Vice-Président International auprès de Columbia Pictures Home Vidéo (d'où le rapprochement avec Sony)


difool 21:00

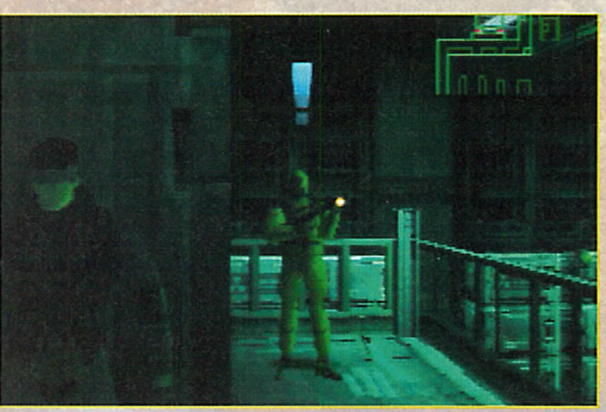
Par Julien Chièze

Spécial Metal Gear Solid

Alors que vous venez à peine d'effectuer vos premiers pas dans la peau de Solid Snake, quelques difficultés s'amoncellent déjà ! Pas de panique, gardez votre sang-froid et feuilletez plutôt ces pages d'aides et de conseils divers, en 13 points, concernant le premier CD de l'aventure. Attention toutefois à n'utiliser ce mini-guide qu'en dernier recours, car certains secrets sont ici dévoilés... Ne succombez pas trop rapidement à la tentation. Bonne chance !

L'art de la diversion

Comment réussir à passer inaperçu lorsqu'un garde ne daigne pas libérer le passage ? Ah, s'il avait conscience de l'importance de votre mission ! Franchement, on n'a pas idée de tant gêner les gens dans leur travail. Pourtant, parole de Solid Snake, dans quelques minutes, ce léger contretemps appartiendra au passé. Ainsi, vous aurez le choix entre plusieurs techniques de diversion plus ou moins subtiles. La plus évidente consiste à frapper un élément du décor afin d'attirer l'attention du garde et lui faire quitter son poste de veille. Tandis que ce dernier approchera de la source sonore, il ne vous suffira plus qu'à contourner l'obstacle. Aussi facile que cela ! Sur le même schéma, il existe plusieurs manières d'éveiller les soupçons des vigiles souffrants d'insuffisance auditive. Ainsi, il est tout à fait possible de remplacer la sympathique tape contre le mur par une charge de C4, un coup de feu ou tout autre bruit. Bien évidemment, inutile de vous rappeler que ces techniques sont à réserver aux situations désespérées.



Un radar à la place des yeux



Lorsque vous entreprendrez votre aventure en mode facile et normal, le radar Soliton accompagnera chacun de vos pas. Cependant son rôle ne se limite pas à vous indiquer la position de vos ennemis ainsi que leur champ de vision ! Il peut aussi vous faire gagner un temps précieux. En effet, lors de certains passages, il est préférable de ne plus jeter le moindre coup d'œil au jeu en lui-même, pour se concentrer uniquement sur la représentation du radar. Ce faisant, fixez le point blanc vous figurant et dirigez-le sans vous soucier de votre modélisation polygonale. Avec l'habitude, vous gagnerez en précision et en rapidité d'exécution, car vous ne serez pas dérangé par une représentation graphique parfois troublante. Une parfaite illustration du « Vertige » de Pascal.

Des balles traçantes en rab'



Peu de soldats le savent : les trois dernières cartouches des chargeurs de la mitrailleuse sont des balles dites traçantes. Comprenez par là qu'à l'image des munitions pour le Socom, il est possible de locker un ennemi lorsque vous tirerez ces trois balles. Un conseil qui prend tout son sens face aux boss les plus vifs.

Sang-froid et brise-nuque

Même s'il est préférable d'abattre le moins de gardes possible – pour obtenir un bon classement final – certains adversaires particulièrement collants devront être éliminés ! Mais comment faire pour agir en silence et sans gaspiller inutilement des munitions ? Eh bien, en maîtrisant la technique du « brise-nuque », vous répondrait Solid Snake. Pour ce faire, rengainez votre arme et placez-vous derrière le vigile concerné. Ensuite, tout doit aller très vite : appuyez sur le bouton d'action sans bouger, puis, sans relâcher votre pression, tirez votre adversaire. A chaque fois que ce dernier se débattra, appuyez de nouveau. Une fois en lieu sûr, finissez-le. Grâce à cette méthode, vous éviterez que ce dernier n'émette des cris alarmistes. A réserver aux combattants à sang-froid.





Au corps à corps





Bien que Metal Gear Solid ne possède que peu de ressemblances avec un soft de combats, Solid Snake ne reste pourtant pas insensible aux délicates combos ! Ainsi, lorsque vous vous battrez à mains nues, vous pourrez avoir accès à des enchaînements plus élaborés que le simple « coup de poing/coup de poing/coup de pied ». Pour ce faire, il vous suffira de marquer un temps d'arrêt entre le deuxième et le troisième coup. Si vous exécutez correctement la manœuvre, vous serez alors capable d'enchaîner 6 coups. Autant vous annoncer que l'efficacité est au rendez-vous.

Se râper les genoux pour survivre

Se faire remarquer pour avoir traversé trop précipitamment une flaque d'eau ou une passerelle métallique, rien de plus rageant n'est-ce pas ? Il existe cependant un moyen imparable de franchir ces zones sans craindre la moindre mauvaise surprise : il suffit de ramper ! Eh oui, tout cela prend un peu plus de temps, on se râpe pas mal les genoux, mais, au moins, on évite d'admirer 55 fois d'affilée le magnifique écran de Game Over (sans parler des cris assourdissants de Mei Ling ou du Colonel). Attention toutefois à ne pas abuser de cette technique lorsque vous traverserez des zones enneigées. En effet, en rampant trop longtemps dans la poudreuse, vous risquez d'attraper un sacré rhume que vous ne pourrez calmer que grâce au cachet de médicament ! Eternuer devant un garde n'étant clairement pas la meilleure manière de passer inaperçu.





Spécial Metal Gear Solid (suite)

Un truc de concierge

Dans le registre des techniques simples et particulièrement vitales, on retrouve celle du très stressant appel de l'ascenseur. Hum, le vigile approche et l'ascenseur met deux heures pour arriver... On a tous connu ça, jusqu'au jour où on découvre qu'il suffit d'appuyer à deux reprises sur le commutateur pour faire ouvrir les portes instantanément. Plus aucune raison alors de bavarder avec la concierge, compris ?



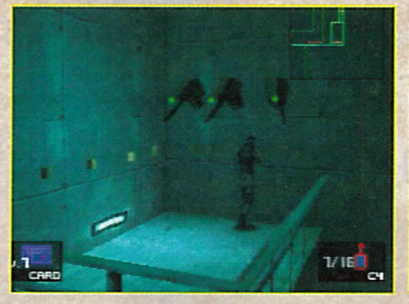
Les rations d'abord

Déjà qu'il est difficile d'accepter la mort en temps normal, mais périr alors qu'il vous reste de nombreuses rations glissées dans l'inventaire... tout bonnement désespérant ! Ainsi, afin d'éviter de telles déceptions, n'oubliez jamais de sélectionner, à l'écran, l'icône « rations » après avoir utilisé tel ou tel instrument. Par ce biais, si votre barre d'énergie vient à s'épuiser, vous regagnerez automatiquement de la vie. Un conseil qu'il faut surtout avoir en tête lors de vos affrontements avec Sniper Wolf. Vous devrez alors jongler entre le diazépam et les rations, sinon...



A bas la vidéo surveillance !

Ah ces foutues caméras de surveillance, toujours à guetter votre moindre faux pas. Une défaillance et hop, l'alarme retentit accompagnée de l'arrivée de gardes trop contents de vous régler votre compte. Pour ceux qui en auraient plus qu'assez de rencontrer ces yeux électroniques et qui souhaiteraient passer à une solution plus radicale que les simples chaff grenades, apprenez qu'il est possible de s'en débarrasser grâce aux missiles Stinger, au Nikita ou encore aux blocs de C4 ! Dans ces trois cas de figure, veillez toutefois à ce qu'aucun vigile ne patrouille dans les environs à moins que vous ne souhaitiez être repéré en un instant. Parfois, il est sage de maîtriser son exaspération !





Voyage en camion (attention secret dévoilé)



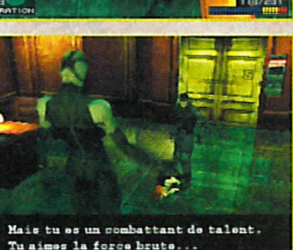


On a beau dire, les terroristes de Metal Gear Solid sont des gens particulièrement courtois. En effet, lorsque vous monterez dans l'un des trois camions (garés près de l'héliport, dans la salle des ogives et dans la plaine enneigée), en vous glissant sous un de vos cartons, vous bénéficierez d'un transport gratuit vers la direction indiquée sur lesdits cartons ! Pour cela, inutile de préciser qu'il faut rester immobile et attendre une dizaine de secondes. Voilà comment oublier les longs et fastidieux aller retour.

Psycho Mantis, le diabolique (attention secret dévoilé)







Personnage culte du jeu, Psycho Mantis n'en demeure pas moins l'un des plus coriaces adversaires. Lorsque vous le rencontrerez, cet expert en télékinésie prendra possession de votre esprit, contrôlant par conséquent chacun de vos gestes ! Impossible dans ces conditions de l'atteindre sans « déconnecter » au préalable votre cerveau du sien. Comment y parvenir ? Eh bien, en débranchant sa manette et en l'insérant dans le second port de votre console ! Incroyable, mais incapable de sonder votre âme, Psycho Mantis devient alors une proie facile. Une technique qui prouve à nouveau l'incroyable richesse de Metal Gear Solid. Un passage culte !

La nature reprend ses droits (attention secret dévoilé)

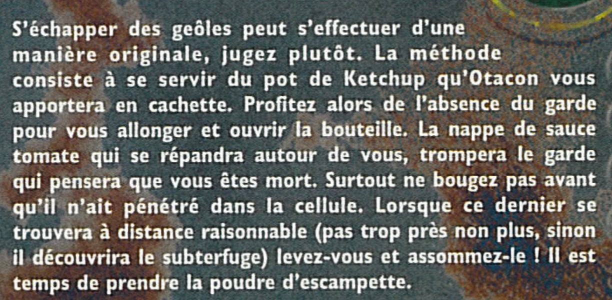


Les grottes restent un endroit où il fait bon ne pas s'attarder si l'on ne désire pas finir dans l'assiette des loups qui infestent le secteur. Cependant, rien ne sert de perdre espoir puisqu'il existe une technique extrêmement pointue permettant de sympathiser avec ces bêtes ! Au bout des grottes, vous rencontrerez Meryl entourée de jeunes loups. Giflez-la et, avant que les loups n'attaquent, cachez-vous sous un de vos cartons, puis attendez que la nature reprennent ses droits. Les loups vont alors rôder autour de la caisse et, si vous ne bougez pas, l'un d'eux va même se permettre d'uriner dessus. Ça y est, vous voilà imprégné de l'odeur des loups. A partir de ce moment, vous serez considéré comme l'un des leurs et vous pourrez vous déplacer sans aucun risque. Reste à régler vos comptes avec Meryl...





Comme au fast-food (attention secret dévoilé)



S'échapper des geôles peut s'effectuer d'une manière originale, jugez plutôt. La méthode consiste à se servir du pot de Ketchup qu'Otacon vous apportera en cachette. Profitez alors de l'absence du garde pour vous allonger et ouvrir la bouteille. La nappe de sauce tomate qui se répandra autour de vous, trompera le garde qui pensera que vous êtes mort. Surtout ne bougez pas avant qu'il n'ait pénétré dans la cellule. Lorsque ce dernier se trouvera à distance raisonnable (pas trop près non plus, sinon il découvrira le subterfuge) levez-vous et assommez-le ! Il est temps de prendre la poudre d'escampette.



Versions Longues

Ironie du sort : les Versions Longues de ce mois-ci seront plutôt des courts métrages ! C'est un véritable crack boursier ! Il était de toute façon normal qu'il en soit ainsi, vu le peu de jeux sortis ces derniers temps. Cela dit, rien ne vous empêche de tricher en toute impunité à Akuji ou bien à Formula One 98, pour noyer votre chagrin...

Akuji the Heartless

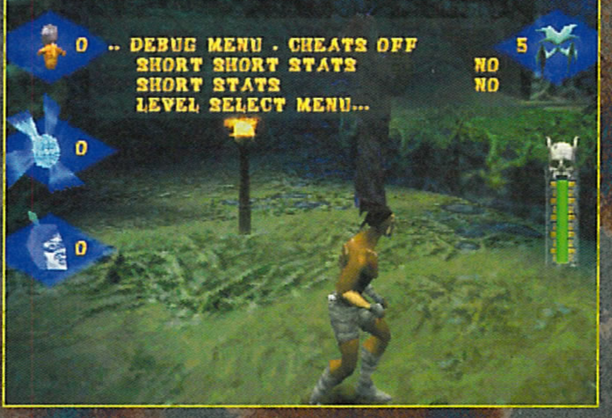
Debug mode

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L2 ou R2 en effectuant les manipulations suivantes :





Faites la Pause, avant d'effectuer les manipulations..



L'écran du debug mode s'affiche automatiquement en cas de réussite.



Invincibilité

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L2 ou R2 en effectuant les manipulations suivantes :



Votre jauge ne se videra plus désormais !

Invocation infinie des esprits

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L2 ou R2 en effectuant les manipulations suivantes :





Bomberman Fantasy Race

Les bruits de pas sont différents

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : L1, L1, R1, R1 ↓ ↑ ○

Faites la Pause puis les bidouilles..



Formula 1 '98

Circuit caché

Entrez le nouveau nom de pilote suivant : CHEESY POOFS

A vous de découvrir ce que recèle le circuit caché !

PUBLICATION JUDICIAIRE A LA DEMANDE DU TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE DE STRASBOURG

PAR CES MOTIFS

Appliquant les dispositions des articles 132-29 et 132-30 du Code Pénal, 462, 418 du Code de Procédure Pénale. Statuant publiquement, par jugement contradiction et en premier ressort ;

SUR L'ACTION PUBLIQUE

CONSTATE l'extinction de l'action publique au titre du délit douanier
Déclare **POTERSZMAN Vincent COUPABLE** de **CONTREFACON PAR EDITION OU REPRODUCTION D'UNE OEUVRE DE L'ESPRIT AU MEPRIS DES DROITS DE L'AUTEUR**
- le condamne :
- **UNE PEINE D'AMENDE DE 10 000 (DIX MILLE) FRANCS**

Dit que le prévenu n'ayant pas été condamné au cours des cinq années précédant les faits pour crime ou délit de droit commun soit à une peine criminelle, soit à une peine d'emprisonnement il y a lieu de lui accorder le bénéfice des dispositions des articles 132-29 et suivants du Code Pénal ;
Dit qu'il sera sursis à l'exécution de la peine d'amende qui vient d'être prononcée à son encontre ;
Le Président a averti le condamné, que s'il commet une nouvelle infraction, il pourra faire l'objet d'une nouvelle condamnation qui sera susceptible d'entraîner l'exécution de la première condamnation sans confusion avec la seconde et qu'il encourra les peines de la récidive dans les termes des articles 132-8 à 132-16 du Code Pénal ;
La présente décision est assujettie à un droit fixe de procédure d'un montant de six cents francs (600 frs) dont est redevable chaque condamné.

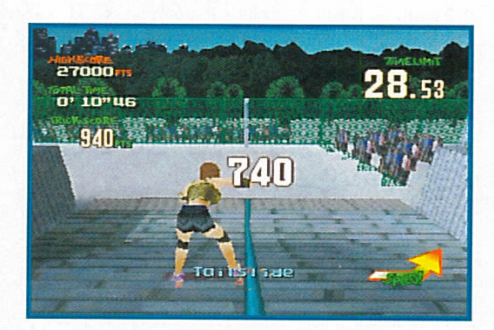
SUR L'ACTION CIVILE

Reçoit **LA SOCIETE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT FRANCE** en sa constitution de partie civile ;
Déclare le prévenu seul et entièrement responsable, et tenu de réparer l'entier préjudice
Condamne POTERSZMAN Vincent à payer à la partie civile :
- **La somme de 30 000 (trente mille) francs à titre de dommages et intérêts ;**
- **La somme de 7 000 (sept mille) francs en application des dispositions de l'article 475-1 du Code de Procédure Pénale**

Ordonne la publication du présent jugement par extraits dans les journaux suivants :
- PLAYSTATION MAGAZINE, CONSOLES +, PLAYMAG,TOTAL PLAY

Condamne le prévenu aux dépens de l'action civile.

Quantité ne signifie pas forcément qualité. La rubrique court-métrage de ce mois-ci, ma foi, correctement remplie, peut largement en témoigner. Même s'il y eut pire. Et que dire alors de ces deux titres, qui, en cette morne saison vidéo-ludique, n'avait quasiment aucune chance de passer à travers les mailles de nos filets ! Qu'on se le tienne pour dit.



STREET SKATER

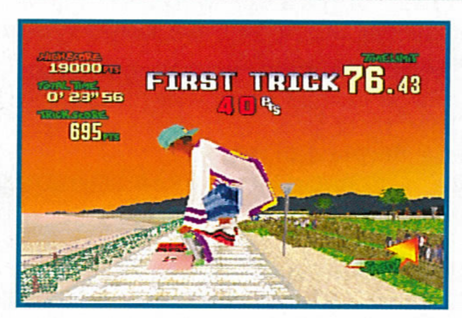
Proche dans son concept de Top Skater, la célèbre borne d'arcade de Sega, cette petite production nippone vous invite à poser vos pieds sur une planche à roulette pour réaliser des tricks d'extraterrestres et des grinds de killers sur des hand rail de plusieurs dizaines de mètres. Cool. Malheureusement, Street Skater souffre de la trop grande simplicité de son gameplay : on saute, on appuie sur une direction et selon la vitesse et la hauteur des tremplins, les figures changent. Limité. D'autre part, les aires de street ne sont pas toutes intéressantes et les épreuves bonus ne proposent que des runs de 30 minuscules secondes. Spectaculaire mais éphémère.

Plutôt que de racheter cette petite production de série B, Electronic Arts aurait mieux fait d'utiliser le savoir-faire d'EA Sports pour nous offrir un jeu plus ambitieux.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE **GLISSE**
EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
DISPONIBLE **MARS 99**





KKND 2 : KROSSFIRE

KKND 2 rate vraiment le coche. Proposant à première vue une alternative plus qu'intéressante aux autres titres du genre, grâce à ses trois races, son mode multi-joueurs en écran splitté, et un sacré paquet d'unités, il pèche par négligence. En effet, son interface oblige le joueur à gérer ses unités par « groupe ». C'est-à-dire que pour sélectionner avec précision des bataillons d'unités quelconques, il faut procéder en passant par divers menus permettant de scinder un groupe, d'en fusionner 2, de ne sélectionner que les unités aériennes, etc. Un système lourd, peu pratique, et surtout très lent par rapport à la sélection par curseur, qui n'est même pas proposée en option. Comme le même système s'applique également au bâtiments, KKND 2 devient vite injouable dès la 5e mission. A oublier !



Infogrames n'est pas un habitué de la rubrique... comme quoi, tout le monde finit par y passer un jour ou l'autre ! Mais dans le cas de KKND 2, avec un peu plus de bon sens, c'eût été évitable.

FICHE TECHNIQUE

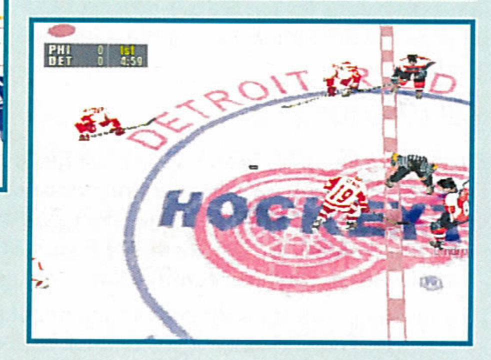
3

GENRE **STRATÉGIE TEMPS-RÉEL**
EDITEUR **INFOGRAMES**
DISPONIBLE **MARS 99**

NHL FACE OFF

Actuellement il devient de plus en plus difficile de se faire une place au soleil sur le créneau prolifique de la simulation sportive. EA Sports s'est accaparé ce secteur du marché et pendant ce temps les autres éditeurs rament pour essayer d'avoir leur part du gâteau... les miettes devrait-on dire ! Ce mois-ci, c'est 989 Studios (Cool Boarders 3, Rally Cross 2) qui fait les frais de cette situation de quasi monopole. Non pas que le jeu soit foncièrement pourri, mais en terme de gameplay et de réalisation, on demeure encore très loin des deux derniers NHL. La rapidité exagérée rend les actions brouillonnes au possible et aucune des vues n'offrent un confort de jeu optimum. Restent des options de jeu et de management fournies, mais ça ne suffit pas.

989 Studios tente d'élargir sa gamme sport mais se heurte de plein fouet à EA Sports. Le hockey n'intéressant que 2 ou 3 pèlerins en France, on ne versera pas de larmes.



FICHE TECHNIQUE



GENRE **HOSCKEY SUR GLACE**
EDITEUR **SONY C.E.**
DISPONIBLE **MARS 99**

RUNNING WILD

C'est l'histoire d'un bouc trapu, d'un taureau gras, d'une femme lapin, d'un éléphant obèse, d'une femme panda adepte des arts martiaux et d'un zèbre rocker qui adorent faire leur jogging à plusieurs. Peut-être sont-ils profondément californiens dans l'âme ? Cela dit, l'intérêt de Running Wild se situe dans son gameplay original : les persos courent automatiquement et vous n'avez qu'à les diriger. Moins vous vous cognez et plus ceux-ci gagneront de la vitesse. Autrement on retrouve comme de coutume dans ce genre de jeu des options telles que le guidage automatique, qui vous permet d'effectuer une course parfaite en temps limité, ou le classique bonus d'accélération. Techniquement, le moteur 3D est des plus remarquables mais un élément perturbateur fait de Running Wild un jeu moyen : son niveau de difficulté vraiment trop faible ! Il faut moins d'une heure pour venir à bout de tous les circuits… Et c'est d'autant plus dommage que le titre partait d'une bonne idée. Bref, une mauvaise nouvelle pour les portefeuilles démunis.





Grand inconnu au bataillon, Blue Shift réalise donc ici sa première production. Il faut avouer que c'est un bon début qui reste encourageant pour l'avenir. Si avenir il y a toutefois.

FICHE TECHNIQUE



GENRE COURSE DÉBILE
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE MARS 99

MONKEY HERO

Mignon, coloré, enfantin, ce jeu d'action/aventure mettant en scène un petit singe adepte des arts martiaux se révèle malheureusement beaucoup trop basique et peu novateur. Passé quelques heures d'exploration, le caractère simpliste et répétitif des énigmes



et le manque de profondeur du scénario finissent par prendre le dessus provoquant chez le joueur bâillements (Wargh ! Ma mâchoire !) et somnolences. Dans le genre, Swagman d'Eidos (cf PM10) sorti il y a maintenant environ 2 ans était nettement plus intéressant. Un jeu sans prétention donc qui n'apporte rien de plus à la logithèque de la PlayStation tant du point de vue du concept que de celui de la réalisation. Dispensable.

Take Two Interactive s'occupe actuellement du portage PlayStation de Rainbow Six le jeu de commando du célèbre écrivain Tom Clancy. Prions pour qu'on ne le retrouve pas un jour dans cette rubrique…

FICHE TECHNIQUE



GENRE ACTION/AVENTURE
EDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE
DISPONIBLE MARS 99

SI MAUVAIS QU'ON NE NOUS L'A PAS ENVOYÉ ?…

INVASION

C'est la énième invasion extraterrestre sur notre belle planète bleue, à la différence près que celle-ci s'effectue sur fond de musique techno ! Bien entendu, plusieurs missions vous attendent dans un jeu qui mixe à la fois les ingrédients qui ont fait le succès de G-Police et de Nuclear Strike. A savoir la représentation de l'action (vue de cockpit) et les briefing militaires sans originalités. Si les cinématiques s'avèrent de bonnes factures, on déchante vite dès les premiers écrans de jeu : à part des blocs censés représenter des bâtiments et des pauvres oasis en 2D, il faut avouer que les décors sont bien vides. Même si la maniabilité est au rendez-vous, on s'aperçoit vite que tout ce manège demeure du sous-G-Police et que détruire des formes géométriques volantes gouraud-shadées ne constitue pas un réel amusement en soi. Surtout que derrière la boîte du jeu on peut lire : «… des effets spéciaux à couper le souffle. Le plein d'adrénaline !». Le plein d'endomorphine ouais !



Révélé par le très médiocre Iznogoud, Microids montre avec Invasion sa volonté de se perfectionner dans la création de jeux de qualité. Mais le chemin (sinueux) semblera long à l'éditeur avant d'atteindre une complète maturité !

FICHE TECHNIQUE

2

GENRE SHOOT 3D
EDITEUR MICROIDS
DISPONIBLE DEPUIS 1 MOIS



PERFECT ASSASSIN

Mon Dieu quelle horreur ! Dès le départ, les temps de chargement méritent amplement de figurer dans le livre des records tant ceux-ci sont d'une longueur fastidieuse. On pense tout de suite au plantage, c'est vous dire ! Le scénario est minable, et les déplacements du personnage sont médiocres. En effet, vous promènerez votre héros (style cyber-culturiste) dans le désert et visiterez quelques grottes pour bavarder avec des cadavres… De plus, les dialogues sont d'une qualité plus que douteuse et sont décalés du fait d'accès disque incessants. Graphiquement insoutenable, la pixellisation des persos rappelle les pavés de carrés utilisés pour masquer les visages dans les documentaires télévisés. Perfect Assassin est la parfaite daube du millénaire !

Grolier Interactive fait une fois de plus sensation, avec ce titre raté. Grolier grossit les rangs d'éditeurs tels que Cryo ou T.H.Q. dont on se demande encore comment certains projets peuvent être menés à leur terme, et validés par Sony…

FICHE TECHNIQUE



GENRE AVENTURE MINABLE
EDITEUR GROLIER INTERACTIVE
DISPONIBLE DEPUIS 1 MOIS

Un CD de démos qui se surpasse ce mois-ci, puisque neuf jeux vous sont présentés. Neuf, c'est quand meme pas mal, vous avouerez. Certes, sur le nombre, il y a trois vidéos, mais ces dernieres s'autorisent elles-memes le luxe d'etre sympathiques à voir. Et je dis ça sans parti pris, promis ! Sport, frayeur, vitesse, sentiment... Voilà tout ce que vous allez ressentir, apres avoir enfourné le CD dans votre PlayStation et avoir appuyé sur le bouton Power. Serez-vous assez fort pour le supporter ?

sommaire CD DÉMOS

PRÉCAUTIONS

Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

METAL GEAR SOLID

EDITEUR : KONAMI
GENRE : ACTION/INFILTRATION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR LE DÉBUT DU JEU



● ..... SE BAISSER, RAMPER
■ ..... ATTRAPER
● ..... FRAPPER
▲ ..... VUE SUBJECTIVE
L1 ..... SÉLECTION DES OBJETS
R2 ..... SÉLECTION DES ARMES

Ceux qui se sont déjà procurés la démo jouable de MGS présente avec le magazine Joypad (on le connaît bien, c'est aussi un titre de la maison) ne seront pas étonnés de découvrir ici et bah, euh... la même chose. Cette démo jouable est la seule que Konami autorise à diffuser. Elle a au moins le mérite d'être assez longue et de bien mettre dans l'ambiance. Vous avez droit au vrai début du jeu, avec prologue, casting et tout et tout. Incarnant le très furtif Solid Snake, vous devez vous infiltrer dans la base des terroristes ennemis afin d'y délivrer un otage. Cela ne se fera évidemment pas sans mal, puisque la place est fortement gardée. Prenez l'habitude d'utiliser le radar, en haut à droite, pour repérer la position des adversaires et voir de quel côté ils regardent. En vous plaquant contre une paroi, une vue de caméra automatique se place devant vous et vous montre l'arrière du décor. Cela vous permet de mieux appréhender certaines situations. Gardez constamment à l'esprit que vous êtes censé être discret et ne pas être repéré. La tactique gros bourrin est ici déconseillée. Un truc à savoir tout de même : pour vous débarrasser d'un garde, il faut se glisser derrière lui, ne pas le toucher et appuyer sur ● sans relâche pour l'attraper, puis lui briser la nuque. Ce n'est pas très gentil mais on n'est pas là pour faire du sentiment. Une dernière chose : le jeu est ici entièrement en anglais. C'est dommage, si vous ne captez rien, mais vous gagnez au moins une chose : un doublage au niveau des voix très réussi (bien plus que ne l'est la version française, en tout cas). Sur ce, bon courage. Et bonne chance.

WARZONE 2100

EDITEUR : EIDOS
GENRE : STRATÉGIE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 NIVEAU

Wahou ! Mais comment je vais faire pour parler de ce jeu ? Je n'ai absolument rien compris. Pour ma décharge, il faut dire que l'heure tardive (oh, il est 5h38 du matin !) ne m'incite pas à la surcharge neuronale. En fait, Warzone 2100 est un jeu de stratégie temps réel dans lequel vous pouvez construire vos bâtiments, vos unités, etc. Il faut aussi gérer vos sources d'énergie et contrer les attaques ennemies tout en vous développant. Les commandes changent constamment au cours du jeu et il est impossible d'en faire ici un compte-rendu détaillé. Désolé. Riche, Warzone 2100 semble l'être indiscutablement. Ceux qui aiment le genre et qui ont le courage de s'y mettre passeront par la phase tutoriale pour comprendre les bases et essayer de réussir la première mission. Ils devraient pouvoir s'en sortir. Pour les autres, eh bien, je pense que quelques secondes de jeu leur suffiront et qu'ils passeront rapidement à la suite. Un peu comme moi...





NOTE : LE MODE TUTORIAL VOUS EXPLIQUE TOUTES LES COMMANDES

COMMANDES DE BASE :
R1 ..... PASSER D'UNE UNITÉ À L'AUTRE
● ..... POUR OUVRIR LES MENUS
✕ ..... CHOISIR LES OPTIONS

PAVÉ DE DIRECTION : SE DIRIGER SUR LA CARTE

ROLLCAGE

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSE AUTO FUTURISTE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 CIRCUIT







L2+R2....... CHOIX DES CAMÉRAS
L1+R1....... CHOIX DES ARMES
△ .... MARCHE ARRIERE
□ .... FREIN
✕ .... ACCÉLÉRER
○ .... SE REMETTRE DANS L'AXE

CONCOURS ROLLCAGE ! PAGE 100

Vroum-vroum ! Rollcage est un jeu qui décoiffe. Il est super rapide et rigolo, vous pourrez vous en rendre compte sur le circuit disponible, même s'il n'y a pas d'adversaires et même si on le termine en seulement un tour. C'est assez frustrant, je vous l'accorde, mais à cela il y a une explication. Cette démo est en fait un moyen pour vous de gagner des jeux ! Eh oui, vous réalisez votre tour le plus rapidement possible, vous notez le code qu'on vous donne à la fin de ce dit tour et vous l'envoyez aux coordonnées qu'on vous donne page 100-101 de ce numéro de PlayStation Magazine n°29. Oui, celui-là même que vous tenez entre les mains ! Alors, à vous les chronos et à vous les jeux Psygnosis ! Bonne chance !

MUSIC

EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : CRÉATION MUSICALE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR EUH... PLUSIEURS SAMPLES

Voilà un titre intéressant et original. Vraiment. Personnellement, j'aime beaucoup et je suis sûr qu'il y en a quelques-uns parmi vous qui vont être assez curieux pour essayer de comprendre précisément comment fonctionne cette démo – c'est un tantinet compliqué au début – avant, peut-être, de se procurer le « jeu » complet. Music vous invite à créer vos propres compositions. Ici, deux musiques pré-programmées sont disponibles. Elles vous permettent de vous rendre compte de ce qu'on peut réaliser. Les échantillonnages (ou samples) disponibles ici sont évidemment limités, mais ils vous donnent une bonne idée de la façon dont fonctionne ce logiciel de création. Au niveau des commandes, ça part dans tous les sens mais un menu d'aide permanent est affiché et les commandes sont toujours « à vue d'œil ». Ce n'est pas un luxe. Prenez une bonne demi-heure pour commencer à saisir les bases. Si vous ne comprenez rien avant, c'est normal. C'est la même chose pour tout le monde. Courage.





YANNICK NOAH AST 99

EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : TENNIS
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR UN SET – TEMPS LIMITÉ



△ ..... LOB
○ ..... REVERS
□ ..... LIFT
✕ ..... COUP DROIT

Cette démo de la remarquable simulation de tennis sponsorisée en France par Yannick Noah est ici soumise à un temps limité (quelque chose comme cinq minutes, j'avoue ne pas avoir chronométré). Au niveau sélection des joueurs, vous pouvez en faire défiler une dizaine, hommes ou femmes, mais seul un d'entre eux est disponible : Michael Chang. Une fois sélectionné le petit asiatique aux jambes véloces (j'ai l'air de me moquer, mais c'est un de mes joueurs préférés, vraiment), vous vous retrouvez sur le terrain et affrontez une joueuse dirigée par la console. Ne reste plus alors qu'à faire s'exprimer le talent latent (vous avez vu, il y a les mêmes lettres dans ces deux mots, c'est incroyable !) qui est en vous et à essayer de remporter un ou deux jeux avant que le temps, impitoyable, ne vous ramène au menu de sélection du début. Ah, j'allais oublier : à n'importe quel moment pendant la partie, vous pouvez actionner le menu « action replay » qui vous permet de voir le dernier point marqué selon plusieurs angles. C'est le genre de souci du détail qui fait toujours plaisir.

SILENT HILL

EDITEUR : KONAMI
GENRE : ACTION GORE
PROGRAMME : VIDÉO DE 3 MINUTES

La vidéo de Silent Hill va vous donner envie de jouer au jeu. Ce n'est même pas un pari, c'est une certitude. Cette vidéo est tout simplement magique. Son plus gros atout ? Sa musique. La guitare rythmée, avec son côté cristallin inquiétant, vous fera vibrer du plus profond de votre être. Quant aux cinématiques et aux extraits de jeux présentés, ils sont tout simplement ahurissants. Prêtez attention au réalisme des mouvements, à la qualité des textures... C'est du grand art à ce niveau-là. S'inspirant sans honte de Resident Evil, Silent Hill réussit l'exploit d'être encore plus glauque. On attend évidemment de s'y essayer avec impatience...





DRIVER

EDITEUR : GT-INTERACTIVE
GENRE : COURSE-POURSUITE
PROGRAMME : 2 VIDÉO D'ENVIRON 2 MINUTES CHACUNE !







Ah ça, on vous en a pondu des pages sur Driver. On vous a même interviewé Martin Edmondson, le gars à la tête du projet, dans le P.M. du mois dernier. Alors bon, parler d'un jeu c'est bien, mais le voir tourner c'est mieux. C'est d'ailleurs un peu pour ça que vous achetez le magazine, non ? Les vidéos de Driver qui vous sont ici présentées sont celles que nous avons eues entre les mains, il y a déjà de longues semaines (soyez pas jaloux, c'est notre boulot quand même de recevoir ce genre de choses avant tout le monde). Et c'est après les avoir matées qu'on s'est dit : « Whaou, je ne sais pas si le ramage de ce jeu est à la hauteur de son plumage, mais si c'est le cas, Driver sera vraiment le maître de ces lieux ». Ou quelque chose comme ça (on avait tous relu La Fontaine un peu avant). Bref, tout ça pour dire que l'ambiance Starsky et Hutch de ce soft de course-poursuite semble vraiment très prenante. Regardez donc la voiture du héros échapper à la meute des flics, en prenant les petites ruelles, en faisant des bonds insensés ou en éclatant les barrières des quartiers résidentiels, et dites-moi si tout cela n'a pas un petit quelque chose d'irrésistible. Allez, franchement, ça donne envie de s'y essayer, non ?

SNOWBOARD TOUR 99

GENRE : SNOWBOARD SPECTACULAIRE
PROGRAMME : VIDEO DE 3 MINUTES 20 (ENVIRON, HEIN, ON NE VA PAS PINAILLER)

Pour tous ceux qui n'ont pas eu la chance de partir aux sports d'hiver cette année (de toute façon, ça n'était pas une bonne période, vous n'avez rien perdu), voici une vidéo vous présentant le Snowboard Tour de cette année, avec démonstration de grosses brutes réalisant des trucs incroyables sur des tremplins ou à l'intérieur de couloirs de neige (ça a un nom ces machins, je me souviens plus...). Ça vole et ça pirouette dans tous les sens et, le pire, c'est que la plupart du temps, ça réussit à retomber par terre sans se fracasser le crâne. Bel effort. Le tout est entrecoupé de vidéos de Cool Boarders 3, histoire de montrer que le jeu vidéo sait parfois coller de fort belle manière à la réalité. Même si tout le monde n'est pas de cet avis. Les sensations sont peut-être moindres mais c'est aussi moins dangereux. Et puis c'est moins cher...







SUPER BUB

GENRE : TETRIS-LIKE
PROGRAMME : DEMO JOUABLE NET YAROZE POUR 1 OU 2 JOUEURS



.... FAIRE PIVOTER LES PIECES .... BALANCER LES PIECES





Super BUB, c'est un jeu génial. D'abord parce qu'il a un nom super bizarre. C'est une régle ça : quand le titre accroche, le reste suit, c'est obligé. Et pour le coup on n'est pas déçu. Super BUB c'est super bien. Vous choisissez le perso qui a la tronche la plus débile – le choix est bien difficile – et après ça, vous vous retrouvez sur une moitié d'écran à balancer des séries de billes vers le haut de ce même écran. Intéressant, n'est-ce pas ? Le but est d'essayer de réaliser des séries – mettre ensemble des billes de même couleur – puis de les faire exploser en envoyant une bille « tourbillon » dans le tas. C'est un Tetris-like sympathique, en fait. Bon, je sais, ça n'est pas très clair, mais il suffit de jouer 2 minutes pour comprendre les bases du jeu. Pour vraiment super bien piger, il suffit d'avoir un Q.I. supérieur à 72, ce qui est a priori le cas de n'importe qui. Ou alors, vous vous êtes subitement mué en un homme politique. C'était gratuit.

petites annonces

ACHAT

Département 20
Achète le disque 2 de Heart of Darkness (cassé) : 100 frs.
Tel au 04 95 65 20 62.

Département 59
Achète Tenchu et Vigilante 8 à moins de 250 frs, Destruction Derby 2 à moins de 110 frs, vends Lucky Luke 230 frs, Command and Conquer 110 frs, Adidas Power Soccer 2 : 150 frs.
Tel à Nicolas au 03 27 82 14 23.

Département 59
Achète Crash Bandicoot 1/2/3, Wargames, Time Crisis, Ninja, Tekken 2 ou 3, Apocalypse, Croc, Tomb Raider, MicroMachines V3, échange possible, recherche pistolet et FFVII, Rascal, MediEvil, MDK...
Tel à Anthony au 03 27 79 21 63 après 17h30.

Département 62
Achète Alerte Rouge 200 frs.
Tel au 03 21 84 66 50 après 18h.

Département 71
Achète Raystorm.
Tel à Anthony au 03 85 52 48 81 après 18h30.

Département 75
Achète Snow Racer et Nagano 150 frs l'un ou 300 frs les 2.
Tel au 01 45 85 83 15 à Nicolas.

Département 91
Achète GTA, Crash 2, Moto Racer, volant et pédalier compatible avec V-Rally.
Tel à Adrien au 01 69 40 10 35.

Département 94
Achète jeux de 75 à 150 frs : Ghost in the Shell, Armored Core, Spice World, Crash Bandicoot 2... vends DBZ Final Bout 130 frs. Faire offre à Arnaud au 01 43 89 21 25 le soir de 18 à 19h.

Département 94
Achète Frogger 100 frs, NHL 98 : 200 frs, NBA Live 98 à 200 frs.
Tel à Kevin au 06 61 76 48 95.

Département 95
Achète PlayStation Magazine n°9 sans CD, n°10 avec CD et HS n°1 à 20 frs, échange GTA contre TOCA 2.
Tel au 06 83 92 12 97.

CONTACT

Département 22
Echange Nascar 99 contre Tomb Raider III ou TOCA 2 ou O.D.T.
Tel au 02 96 35 24 56

Département 57
Echange Assault Rigs, Air Combat, Courier Crisis, Destruction Derby 2 contre GTA, TOCA 1, Dead or Alive, Rage Racer, MediEvil, Colony Wars 300 frs le lot ou Blazing Dragons 100 frs.
Tel à Seb le mercredi matin de 8 à 10h au 03 87 90 59 78.

Département 76
Cherche Cool Boarders 3, Tekken 3, Forsaken, Moto Racer 2, Gran Turismo à bas prix. Rallade Mathieu Résidence Henri Dunant 76330 N.D. de Gravenchon.

Département 78
Echange FFVII ou Suikoden, Les Boucliers de Quetzacoalt contre GTA, Road Rash 3D, APS 98.
Tel au 01 30 88 23 29 à Ben.

Département 99
Echange V-Rally contre Snow Racer 98 ou TOCA Tournig Car ou autres propositions. Tel/fax à Mathieu au 032 493 10 63 en Suisse.

VENTE

Département 5
Vends Little Big Adventure 100 frs, Castelvania 200 frs, Formula One 100 frs, cherche Lucky Luke, Cool Boarders 2.
Tel à Romain à partir de 18h au 04 92 45 23 56.

Département 13
Vends 27 CD de démos à 10 frs, vends guide complet des soluces de Tomb Raider I, II, III : 40 frs.
Tel au 06 08 80 35 41.

Département 13
Vends PlayStation + 3 manettes + 9 jeux (FIFA 99, Tomb Raider III, Resident Evil 2...) + MC + Action Replay, livres soluces : 1 800 frs à débattre.
Tel au 06 62 17 11 82.

Département 15
Vends Tomb Raider II + Les Chevaliers de Baphomet 180 frs l'un, frais de port inclus.
Tel à Mathieu à partir de 20h au 04 71 40 61 18.

Département 18
Vends jeux : Tekken 2 : 120 frs, Rapid Racer 100 frs, Coupe du Monde 98 : 200 frs ou échange Tekken 2 contre Soul Blade ou Dragon Ball Final Bout.
Tel au 02 48 21 37 84 à Rémi.

Département 21
Vends Colony Wars Vengeance, Oddworld, Crash 1, Tomb Raider III, Tenchu, MediEvil : de 120 à 290 frs, échange possible contre Rival Schools, Gran Turismo, FFVII ou autres démos, vends manette Dual Shock Sony 150 frs, échange possible contre jeux ou démos.
Tel à Franck au 06 81 27 53 37.

Département 22
Vends manette PlayStation 15 frs.
Tel au 02 96 22 12 00 à Jonhatan après 17h.

Département 24
Vends Formula One 98, Moto Racer 2, FIFA 98, V-Rally, Porsche Challenge de 100 à 250 frs, 2 manettes (dont une turbo) 50 frs une ou 90 frs les 2, ou échange contre jeux : Tomb Raider III, TOCA 2...
Tel au 05 53 04 99 76.

Département 33
Vends jeux à 100 frs : Destruction Derby, Ridge Racer, Crash Bandicoot, Air Combat, WipEout, Tomb Raider, Rayman et à 150 frs : 2Xtreme, V-Rally ou vends le tout pour 900 frs.
Tel à Julien au 05 56 07 30 40 à partir de 18h.

Département 33
Vends Gran Turismo, Tekken 3 à 150 frs pièce ou échange FIFA 99 contre Formula One 97.
Tel à Gaultier au 05 56 02 66 51.

Département 33
Vends Future Cop 250 frs, échange contre Cool Boarders 3, ISS 98, Gran Turismo, Duke Nukem, Time to Kill.
Tel à Simon après 18h au 05 56 16 11 61 de préférence en semaine.

Département 33
Vends FIFA 99 : 250 frs, Gran Turismo 180 frs, l'Exode d'Abe 250 frs, Resident Evil 2 : 200 frs (prix à débattre) ou échange contre Bust a Groove, Tekken 3, TOCA 2, Colin MacRae Rally, Yannick Noah All Star Tennis 99, Alerte Rouge, Rival Schools.
Tel à Jérémy au 05 56 45 80 86.

Département 35
Vends lot de 6 jeux : 800 frs (Alerte Rouge, Tomb Raider II, Colony Wars, V-Rally, Soulblade, Doom) avec démos et revues.
Tel au 02 99 78 21 25 après 19h.

Département 37
Vends MIB 200 frs ou échange contre Resident Evil 2, IRC, Versailles, Alundra, Dead or Alive, Tomb Raider III, l'Exode d'Abe, Akuji, Atlantis, Egypte, Rival Schools, TOCA 2, Colin Mc Rae Rally...
Tel à Kevin au 02 47 28 47 02 après 19h.

DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL
(Flashback, Fade To Black, Moto Racer 1 & 2, Darkstone) recherche pour développement Moto Racer 3 :

- ***Infographistes de haut niveau*** - Modélisation, Texturing (3DS Max, Photoshop 5),

- ***Programmeurs PlayStation de très haut niveau.***
Salaire et intéressement en rapport.

Postes basés à Paris VIIIe.
Contacts : Mr Philippe Delamarre ou
Mr Bertrand Gibert - Tél : 01 45 62 01 02 ou Email : bgibert@csi.com



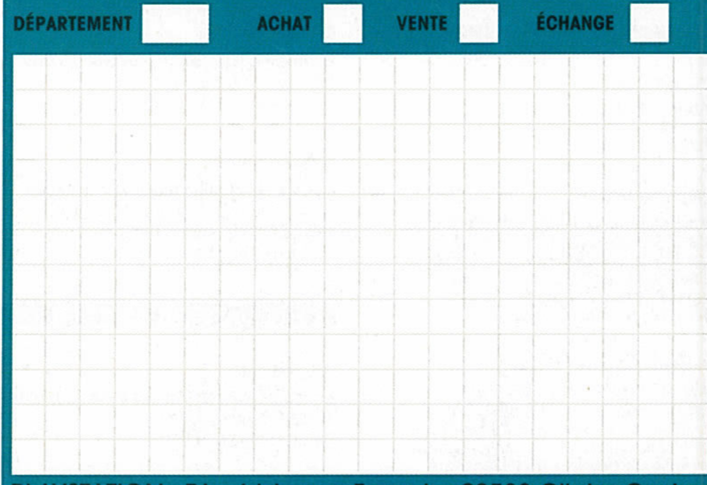
petites annonces

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 29 POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°30 en kiosque en avril prochain. Rendez-vous en avril!

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.


DÉPARTEMENT ACHAT VENTE ÉCHANGE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Département 38

Vends jeux : Primal Rage, Criticom 180 frs, Nightmare Creatures 160 frs, Croc 150 frs, Alien, Cool Boarders, Crash 120 frs, Fade to Black, Alone in the Dark 2, Space Hulk 110 frs, Tekken 100 frs, True Pinball 120 frs. Tel au 04 74 58 19 15 après 17h30.

Département 39

Vends PlayStation + 1 manette + 4 jeux (Moto Racer 1, Crash Bandicoot 2, Resident Evil, Actua Soccer) : 1 050 frs. Tel au 03 84 35 52 26 ou au 06 83 60 17 98 à Christophe.

Département 44

Vends GTA 99 frs. Tel à Stéphane au 02 40 43 55 26.

Département 45

Vends Rascal à 90 frs ou échange possible contre Formula One 97 ou S.C.A.R.S., Nascar 98 et Moto Racer. Tel à François au 02 38 33 75 34.

Département 51

Vends V-Rally, Test Drive 4 : 120 frs, cherche Need for Speed 2, échange possible. Tel à Florent au 03 26 51 95 14 à partir de 19h.

Département 56

Vends FIFA 99 : 220 frs, NHL 99, NBA Live 99, Knockout Kings 99 : 200 frs, Colony Wars 2, Spyro et divers : 190 frs, 20 démos à 10 frs pièce, achète Player Manager + 15 frs de frais de port. Tel au 02 97 36 21 19 après 18h à Renaud.

Département 59

Vends MediEvil 230 frs, O.D.T 180 frs, Crash Bandicoot 3 240 frs. Tel à Gilles au 03 20 20 90 19 sur la région de Lille après 18h.

Département 59

Vends Exhumed 120 frs, Pandemonium 120 frs, Toshinden 2 : 120 frs, volant et pédalier 200 frs. Tel à Laurent au 03 27 82 11 40 après 18h.

Département 67

Vends Tekken 50 frs, Tomb Raider et Oddworld 100 frs, ISS Pro 120 frs, Soulblade 150 frs, Resident Evil 2, FIFA 98 : 200 frs, TOCA 2, Time to Kill : 250 frs, cherche NBA Live 99. Tel à Fabrice au 03 88 33 38 99.

Département 67

Vends volant Mad Catz + pédalier (avec boîte de vitesse) pour 300 frs, l'Odyssée d'Abe à 140 frs. Le tout en très bon état. Tel au 03 88 91 69 23.

Département 68

Vends Resident Evil à 140 frs à débattre. Tel au 03 89 37 42 17 à Cyrille.

Département 69

Vends Moto Racer, V-Rally 300 frs les 2 ou 150 frs l'un, vends manette PlayStation 60 frs. Tel à Anthony au 04 72 39 31 01 après 19h.

Département 69

Vends Cool Boarders 2 : 150 frs, FIFA 98 : 150 frs, Raging Skies 100 frs, Total NBA 97 : 120 frs, Street Racer 110 frs, Cool Boarders 100 frs ou échange contre Colin McRae Rally, FIFA 99, Dark Omen, Tomb Raider III à négocier. Tel à Christophe au 04 78 66 15 90 après 17h.

Département 75

Vends Crash Bandicoot 2 : 150 frs (sans notice), ou échange contre Dual Shock, vends FFVII : 150 frs, Discworld 1 : 50 frs, Baphomet 1 : 100 frs, Baphomet 2 : 150 frs. Tel à Colin au 01 42 38 39 06.

Département 77

Vends Resident Evil 100 frs, Total NBA 96 : 80 frs, CD démos 30 frs et revues : 10 frs. Tel à Denis au 01 60 44 27 55.

Département 77

Vends Final Fantasy VII : 150 frs, Alundra 150 frs, Destruction Derby 2 : 100 frs ou échange contre Cool Boarders 3, Resident Evil 2, Gran Turismo, TOCA 2, MediEvil, L'Exode d'Abe, NfS 3 ou F1 98. Tel à Jean-Dominique au 01 60 74 40 50.

Département 78

Vends NHL 99 : 200 frs, Mortal Kombat 3 100 frs. Tel à Kevin au 01 39 11 97 11.

Département 78

Vends ou échange Sampras Extreme Tennis, NBA Live 98, Die Hard Trilogy, Alien Trilogy, Adidas Power Soccer 2, Tomb Raider, Resident Evil 2 ou échange Resident Evil 2 contre Metal Gear Solid. Tel à Benjamin au 01 30 88 60 09.

Département 78

Vends PlayStation (2 mois) + 1 Dual Shock + 1 pad Sony + MC + 7 jeux : Gran Turismo, Cool Boarders 3, Moto Racer 2, Colony Wars Vengeance, Porsche Challenge, GTA, Worms, démos : 1 700 frs. Tel à Maxime le mercredi de 13 à 16h au 01 30 55 69 43.

Département 78

Vends Tomb Raider II, Soulblade à 100 frs et Time Crisis + gun 150 frs. Tel à Norman au 02 30 61 43 99.

Département 78

Vends volant Dual Shock 300 frs, Duke Nukem 100 frs, Road Rash 3D et Alerte Rouge 150 frs, C3 Racing 170 frs, One 120 frs ou échange contre FIFA 99. Tel à Charles au 01 34 94 41 03 après 18h.

Département 81

Vends Crash 1, Batman et Robin entre 100 et 150 frs, recherche GTA pour 100 frs, échange possible. Alexis Maury 05 63 77 63 18 de 18 à 22h.

Département 91

Vends Alerte Rouge 100 frs, Colin Mc Rae 250 frs. Tel à Bastien au 01 64 99 61 79 de 17 à 18h.

Département 91

Vends Tomb Raider II : 150 frs, V-Rally 140 frs, Die Hard Trilogy 100 frs, WipEout 2097 : 120 frs. Tel à Vincent au 01 60 16 00 17 après 18h.

Département 91

Vends Theme Hospital 150 frs, Ace Combat 2 : 100 frs, Bomberman World 200 frs, Theme Park 100 frs, L'Exode d'Abe 250 frs, Tomb Raider II : 120 frs, Gran Turismo 170 frs. Tel au 01 64 93 02 74 aprs 18h.

Département 92

Vends Rebel Assault 2, Courier Crisis, Star Gladiator, Air Combat, Snow Racer, Formula One 97, Crash Bandicoot 2, Exhumed, V-Rally, le tout à 1 200 frs ou 170 frs le jeu. Tel à Thomas au 01 40 92 16 73 entre 18h30 et 20h.

Département 92

Vends Tomb Raider III : 150 frs, Cool Boarders 3, Crash 3, Tekken 3, Theme Hospital, Moto Racer 2, Gran Turismo, Colin McRae, Resident Evil 2 pour 169 frs maxi, offre V-Rally ou GTA. Tel à François au 01 47 33 20 05.

Département 93

Vends Doom 80 frs, Disruptor 120 frs, Duke Nukem, Dark Forces, Alerte Rouge, Hexen etnre 120 et 150 frs, Aliens Trilogy 100 frs, G-Police, Le Monde Perdu 140 frs. Tel à Guillaume au 01 43 62 07 06 en semaine.

Département 93

Vends PlayStation + 1 manette + 1 MC + 5 jeux : Spyro, Croc, Mickey, Rayman, Snow Racer 98 + 1 revue pour 1 400 frs. Tel à Catherine au 06 11 84 52 36.

Département 93

Vends FIFA Soccer 96 : 100 frs. Tel à Olivier au 01 43 60 44 05 après 19h ou avant 12h.

Département 93

Vends Player Manager, Street Racer, Die Hard 3 : 160 frs, NBA 98, Coupe du Monde, Road Rash 3D : 260 frs, Gran Turismo, F1 98, Heart of Darkness : 270 frs, Bushido Blade : 225 frs, Colin MacRae, Tenchu, NBA 99 : 315 frs. Tel à Cyril au 01 48 44 24 61.

Département 94

Vends Warhammer, Dark Omen 110 frs, Magic the Gathering 80 frs. Tel à Jérémy au 04 48 77 52 99.

Département 94

Vends Tekken 3 : 150 frs, Resident Evil 2 + manette 200 frs, Coupe du Monde 98 : 150 frs, Croc 100 frs, Heart of Darkness 120 frs, L'Exode d'Abe 150 frs, Tomb Raider III : 150 frs, Lucky Luke 120 frs, Fighting Force 100 frs. Tel au 01 46 70 67 85 ou au 06 56 39 66 23.

Département 94

Vends 22 démos + 6 revues PlayStation Magazine + 1 jeu 2Xtreme pour 90/150 frs, vends carte Dragon Ball Z serie 2/3, Power Level et DP pour 100 frs à débattre. Tel à Julien le mardi/mercredi et le week-end au 01 46 78 34 17.

Département 94

Vends Need for Speed II : 100 frs. Tel à Arnaud au 01 46 72 23 04.

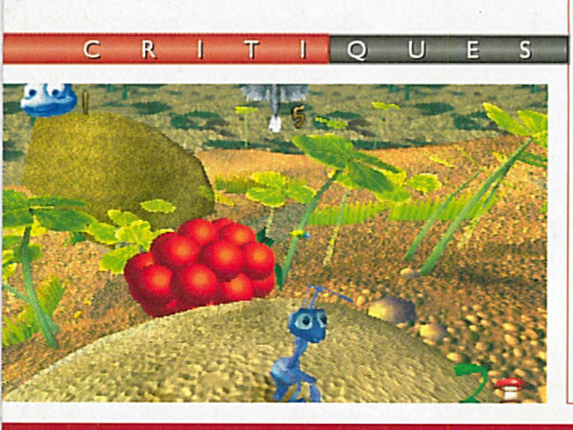
JOBS

DÉPARTEMENT 99

COUPLE 26-27 ANS PASSIONNÉ DE JEUX VIDÉO RECHERCHE EMPLOI DANS TOUS MAGASINS DE JEUX VIDÉO. TEL AU 05 53 04 99 76.



6 numéros de
PlayStation MAGAZINE 294 F
+ Le jeu
Metal Gear Solid 399 F
= 693 F
Pour vous 519 F, seulement
soit 174 F d'économie
+ 25 % de réduction
METAL GEAR SOLID
Metal Gear Solid est une marque déposée de Konami Co LTD © 1987-1997 Konami. Tous droits réservés.
PS195
BULLETIN D'ABONNEMENT
à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9
☐ Oui, je profite de votre offre exceptionnelle « 6 N° + le jeu Metal Gear Solid » pour m'abonner à PlayStation Magazine au tarif de 519 F seulement au lieu de 693 F, soit 174 F d'économie.
Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19 └┴┘
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘
Expire le └┴┘ └┴┘
Voici mes coordonnées :
Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : └┴┴┴┴┘
Ville : ....
Signature obligatoire :
Offre valable 2 mois réservée à la France métropolitaine.Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation au prix unitaire de 49 F et le jeu de Metal Gear au prix de 399 F (+22 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.
Tarif étranger (bateau) : 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 63 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.
Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.



Ça y est, les éditeurs commencent tout juste à sortir la tête de l'eau, les fêtes sont bel et bien finies, et les jeux reviennent en plus grand nombre. Oh, bien sûr, ce n'est pas encore la foule des heures de pointe, mais l'amélioration se confirme. Et puis, mis à part Metal Gear Solid, très franchement ce n'est pas le mois des chefs-d'oeuvre ! Qu'importe ! Si la tendance se confirme, le mois d'avril devrait être très mouvementé...

CRITIQUES

	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	NOURDINE NINI	GRÉGORY SZRIFTGISER	FRANÇOIS TARRAIN	JEAN SANTONI	JULIEN CHIEZE	DAVE MARTINYUK	VOTRE NOTE
METAL GEAR SOLID	9	9	9	9	9	9	8	
1001 PATTES (A BUG'S LIFE)	7	7	6	4	6	7	6	
POPULOUS : À L'AUBE DE LA CRÉATION	4	5	4	7	4	4	4	
THE GRANDSTREAM SAGA	4	4	4	4	4	4	5	
ABSOLUTE FOOTBALL	4	5	-	-	5	4	-	
X-GAMES PRO BOARDERS	4	5	4	4	4	5	5	
CIVILIZATION II	7	5	7	6	7	5	-	

LE BAREME DES NOTES

- **1** Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?
- **2** Laissez tomber, y'a rien à voir.
- **3** Amusant trois secondes.
- **4** Ouais, peut mieux faire.
- **5** Tout juste moyen.
- **6** Ça commence à être intéressant.
- **7** Enfin un bon titre !
- **8** Très très bon !
- **9** Exceptionnel !
- **10** Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
HASBRO INTERACTIVE	08 03 00 86 75 (1,09 FRS/MIN)
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
INTERPLAY	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
PSYGNOSIS	01 44 40 71 55
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 FRS/MIN)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 FRS/MIN)
SONY C.E.	01 40 88 04 88 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 frs/min) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).











A.F.S
PlayStation®
Sensations Pures
t.N.t
LES PRODUITS LAITIERS
SENSATIONS PURES
ORANGINA
ROSSIGNOL
Février
1 Half-Pipe Vars
12 Parallèle / Big Air Pra-Loup
15 Boardercross Val d'Allos
18 Half-Pipe Alpe d'Huez
21 Parallèle/ Big Air Valmorel
24 Boardercross Val d'Isère
26 Parallèle/ Big Air Morzine
Mars
01 Boardercross Flaine
3 et 4 Parallèle/Big Air Les Ménuires
(FINALE) Half-Pipe
TOP NATIONAL TOUR
SPORT 2000
HUGO
HUGO BOSS
EUROSPORT FRANCE
Europe 2
LE MEILLEUR DE LA MUSIQUE
PistenBully
RIDER

Astérix

Astérix

Disponible le 27 mars





